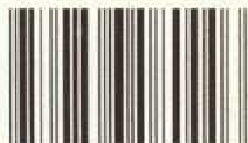
CoV Commodore Világ

Nr. 36.
V. évfolyam • 1993/6.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

VERMEER



ULTIMA I.



INGRID'S BACK



BIRDS OF PREY



SPIRIT OF ADVENTURE



DISCOVERY



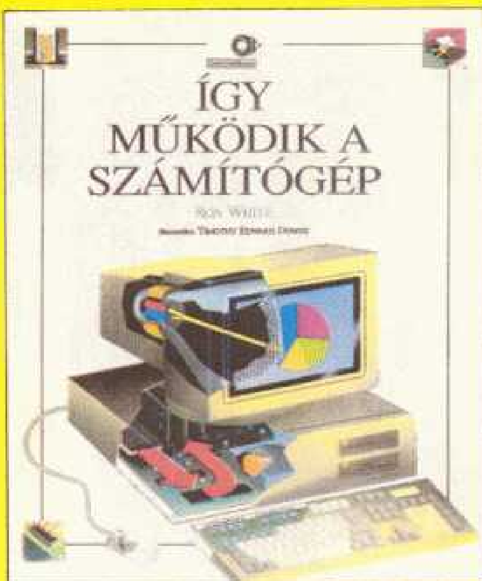


MIGHT & MAGIC IV.



MANIAC MANSION 2.

COMMODORE VILÁG • Nr.36. • V. évfolyam • 1993/6. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- *Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?*
- *Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred" fel egy PC?*
- *Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?*
- *Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?*
- *Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?*

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az *„Így működik..."* c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.
A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN
CoV Évkönyv '93/94.



Na, nem kell megijedni, '94-ben is lesz Évkönyv...

Nos, csak úgy címszavakban, hogy mire számíthattok:

- *Végre egy teljes Bard's Tale III. leírás térképekkel, amiből a C64-esek végre megtudhatják, hogy teleportáljanak Arboria-ba...*
- *EOB II+III. szintén térképekkel*
- *6-8 egyéb nagy játékleírás C64-re, Amigára és PC-re (ez a része még finomítás alatt áll, de nem fogtok csalódni!)*
- *Megint lesz MEGA-TökösMákos, várhatóan úgy 30-40 játék összefoglalójával és térképekkel*
- *Plus/4 sarok, felhasználói résszel kibővítve*
- *Elsősegély rovat, legalább 10 oldal, a PC-s rész bővül*
- *DEMOLOGIA, ismét áttekintjük az elmúlt év terméseit, a PC-s demokkal való kiegészítés egyeztetés alatt áll*
- *Programozástechnika, 64-re több apróbb rutin mellett Star Turbo, Amigára pl. IFF képformátumok kezelése, valamint demo rutinok, és ezúttal PC-re is lesznek hasznos ötletek á'la PC Info*
- *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok*
- *Felhasználói programok, pl. C64-re Interword, Interpaint, Amigára copy-összefoglaló stb., vagy PC-re Norton Commander 4.0...*

Na, most már szépen levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be! Ha a tartalom mégsem győzött volna meg, akkor most figyelj!

Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned**! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző két Évkönyv** árát is csökkentettük, mindkettő **a továbbiakban csak 298,- Ft**. Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv egyidejű megrendelése esetén már 200,- Ft-ot megspórolsz**, 847,- Ft helyett csak 647,- Ft-ot kell befizetned, s mindezek tetejébe a mellékelt csekk(ek) befizetése esetén **nem kell a feladáskor kezelési költséget fizetned**! Ja, és majdnem elfelejtettük, a '93/94-es Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között **értékes ajándékok is kisorsolásra kerülnek...**

CoV 36

Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/6.szám

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Muller Mihály
Elsősegély és prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
PLus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Munkatársak: Bors Gábor
Gregorik András
Homoki Péter (HaPI)
Somogyi Lajos
Werner Zsolt (DADA)
Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!

Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u.74/A.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. (SZÁMALK) Könyvesboltja, Bp. XI.Szakasits A.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u.2.
COMPLAN STUDIO Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u.50.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (37.) száma az október 18-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Anyiszonyan Artúr, Szekszárd (PC)
Bacsó Márton, Budapest II. (64)
Balogh Miklós, Baja (64)
Hanula Zsolt, Vác (64)
Lakatos Róbert, Dunaszentb. (64)
Miklós Tamás, M.magyaróvár (64)
Orbán Sándor, Budapest XVII. (64)
Paksi Gábor, Székesfehérvár (64)
Rátkai Péter, Budapest XV. (PC)
Várhelyi Balázs, Gödöllő (64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Domokos Endre, Székesfehérvár
Gyarmati László, Kaposvár
Hajdu Zoltán, Bp. I.
Kassai Viktor, Debrecen
Kulcsár Tamás, Tapolca
László Péter, Bp. XI.
Nagy Péter, Bicske
Siklósi Richárd, Bp. X.
Somogyi Roland, Komló
Varga Zoltán, Szentgál

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A **CoV 34**-béli rejtvény nehéznek bizonyult, helyes megfejtést csak a beküldési határidő után kaptunk (mert akkor már megjelent a Különszám, és abban benne volt a megfejtés), így nyertes sajnos nincs.
A **CoV 35**-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bukovszky Ferenc, Bp. XVI.
Gazda Zoltán, Kaposvár
Kántor László, Bp. VII.
Ledniczky Róbert, Kaposvár
Petrovics Zoltán, Veresegyház

A **CoV Különszám-ban megjelent rejtvény** helyes megfejtése: a kakukktojás a
HÄGAR (Kingsoft)
A bal felső képen a **Terminator 2.** *(Ocean)*, a jobb felső képen a **Predator 2.** *(Image Works)*, a bal alsó képen a **kakukktojás**, míg a jobb alsó képen az **Extreme** *(Digital Integration)* volt látható.
A nyertesek nevét a CoV 37-ben tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdv. mindenkinek innen a CoV HQ-ról! Na, milyen volt a nyár? Nekünk jó. Reméljük a nyáron mindenki csillapíthatta CoV-béli szomjúságát...
Gondoljuk nem volt nehéz észrevenni, hogy valami csekkecskék vigyorognak az újság belsejéből kifelé. Nos, megint újítottunk a megrendelési dolgokat illetően. Bizonyára hallottátok, hogy a honatyák újabb ÁFA emelést eszközöltek augusztus 1-től, azok után, hogy a könyvekre és lapokra áprilisban bevezették a kulturális adót is. Szép az élet, viszont most az egyszer nem áremeléssel, hanem árcsökkentéssel kedveskedünk nektek. Hogy micsodaaa? Jól hallottátok. Na nem, nem az újság ára csökken, csak szeretnénk megspórolni nektek azt a plusz költséget amit eddig kiadtatok arra, hogy tőlünk csekket kérjetek, majd utána jól megvágtak benneteket a postán is a csekk feladásakor. Nos, nagyszerű újításunk eredményeképpen csak szépen levágod a befűzött csekke(ke)t, kitöltöd, és feladod. Ha nem postán, hanem a lakóhelyedhez közeli OTP fiókban adod fel, akkor a pénz átfutása a 3-4-ről 1-2 hétre csökkenthető, s ami a legfontosabb a továbbiakban átvállaljuk a kezelési költséget, vagyis a pénz feladásakor nem fognak tőled a csekk öszegén túl pénzt kérni. Ugye, hogy milyen ügyesek vagyunk?
A lényegen túl vagyunk, lapozhatsz...

NEWS

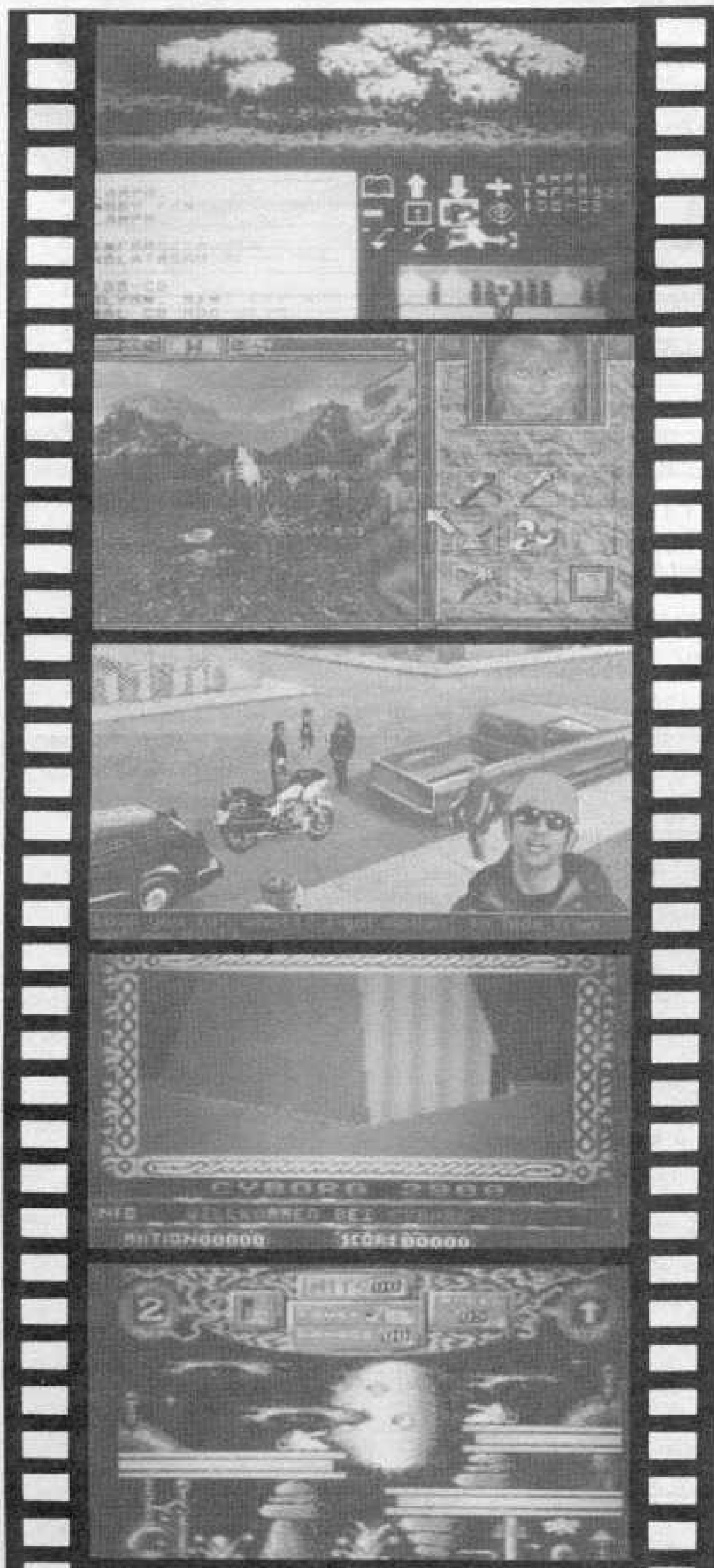
ADVENTURE

— 64 —

Angolul tudók, és angolul tanulók szokták lelkesen belevetni magukat a szöveges kalandjátékokba. (feltéve, ha az angol nyelven íródott) Újabb préda vár rájuk **Corya** személyében, aki éppen egy hegy tetejéről szemléli a visszafoglalandó várost. A *The Guild* gondozásában megjelent három fejezetes játék sokatmondó (?) alcíme: **The Warriors Sage**.

— 64 —

Egy kicsit örömmel tölt el bennünket, amikor hazai programozók gyöngyszemeiről számolhatunk be, főként akkor, ha jó kis kalandjátékról van szó. A *FREEBRAIN Software* debütáló programja a **WASTED TIME** nevet kapta. A szerkesztőségünk részére eljuttatott demonstrációs példány alapján joggal állíthatjuk, hogy a '90-es évek elvárásainak megfelel a játék szinvonala. Nagyon jó, hogy a szerzők már a program bejelentkezésekor lehetővé tették a kommunikációs nyelv kiválasztását, vagyis aki már nem is tud csak angol nyelvű játékokkal játszani, az is megtalálja a számítását. A pprogram egyébként a XXV. században játszódik, amikor is katasztrófa fenyegeti a földet. Főhősünknek lesz a feladata, hogy a katasztrófa bekövetkezését meghiúsítsa. Ehhez bizonyos tervek megszerzésére van szüksége, ám azokért vissza kell utaznia az időben. A XXI. században viszont nem várt akadályokba ütközik. Már ez a kis ízelítő is azt mutatja, hogy izgalmas kalandnak ígérkezik a **WASTED TIME**, amely várhatóan még Karácsony előtt kapható lesz (ha minden jól megy pl. nálunk).



— PC —

Alig, hogy túltettük magunkat az **ULTIMA UNDERWORLD** második részén (ld. CoV Különszám), *ORIGIN*-ék máris nyomulnak egy, az UU2 nyomdokaiba lépő kalanddal, melynek címe: **SHADOW CASTER**. A jól ismert 3D perspektívában játszódó kaland első ránézésre akár lehetne az ***UU3*** is, ám ez elődeitől független sztorit dolgoz fel, ötvözve az ***UU*** és ***UU2*** elemeit, szereplőit, szörnyeit. Ez utóbbiakból lényegesen több fajta található az igen bonyolult földi és víz alattj labirintusokban, épületekben, kastélyokban stb. Egy biztos: az APISZ-okban a kockásfüzetek fogyása ismét emelkedni fog.

— PC —

Jaj nekünk! Ezt mondtuk, amikor megtudtuk, hogy megjelent a népszerű *LEGEND*-sorozat legújabb darabja: a **GATEWAY II**. A **Homeworld** alcímet viselő program még önmagát is felülmúlja. Aki szeretne ismét egy jót kalandozni a robotok, és dinoszauruszok XXII. századbeli világában, annak ez a program sem hiányozhat a gyűjteményéből!

— PC —

Mindazoknak, akik végignyomatták a *Police Quest* sorozatot, valószínűleg kellemes limonádénak ígérkezik a **BLUE FORCE**. A *Tsunami* véleményünk szerint nem nagyon erőltette meg magát új ötletekkel. Egy amerikai kisváros nyugalmát kell biztosítanunk, ahol az országút tekintélyét, a nagy rendőrmotorost szimbolizáljuk. Jaj a tilosban parkolóknak, a részegen vezetőknek, és a bandáknak, ha betöltjük a programot és elindulunk a járőrkörútra. A szép képekkel illusztrált játékról messziről bűzlik, hogy a vezérlést *Sierra*éktól lopták, ami persze nem vált a kezelés hátrányára, de akkor is... Egyszóval ez is olyan egyszer játszd végig, azután mehet a süllyesztőbe game.

AKCIÓ

— 64 —

Úgy tűnik, a nagy nyári hőség csak a klónoknak, és mutánsoknak kedvez. Legalábbis erre lehet következtetni abból a csődtömegből, amelyet mostanában szerzett be szerkesztőségünk C=64 vonalon. Itt van például az **Acid Runner** nevű förmedvény, amely az egykoron legendás ***Lode Runner***-ből űz gúnyt. A kiadó *L.K. Avalon*-t csak azért a bátorságért lehet dicsérni, amellyel elő mert hozakodni ezzel.

— 64, Amiga —

Ahogy növekszik évről évre a ***Castle Master*** rajongók száma, úgy szaporodnak a továbbra is remek szórakozást nyújtó 3D-s vektorgrafikával dolgozó kaland-akció programok. Legújabb tagja a sornak a *Mark & Technik* támogatásával készült **Cyborg 2900**. Bár egyelőre csak német nyelvű verzió terjedt el, nem hisszük, hogy megakadályozna bárkit is abban, hogy órákig bolyonglyon a labirintusokban.

— 64 —

Már évek óta birtokunkban van egy **Space Duell** nevű játék preview-ja, és az idő múlásával egyre kevésbé volt valószínű, hogy valaha is elkészül a teljes mű. S láss csodát, mégis megérkezett. Bár az ***Artillery*** egymásra lövöldözős ötletét használta fel a *Level 99* nevű csapat, azért ez a program már lényegesen nagyobb technikai tudást feltételez. Ha legalább ketten vagyunk egy szobában, feltétlenül érdemes kipróbálni.

— 64 —

A hónap egyik legjobb ötlete a *Digital Excess* **Detonators**-ához fűződik. A jövő évezredből a jelenbe érkező kőbüki vagy kőbükik feladata, hogy a földet megtisztítsák a (nekik) egykori gonosz betolakodóktól. Fegyverként kizárólag az IRA és az ETA által használt időzített bombát használhatják. Bár a program grafikája a nullával egyenlő, az ötlet és a játszhatóság társai fölé emeli.

— 64 —
Az *L.K. Avalon* nevével már találkozhattunk egy előző förmedvény kapcsán. Most elrettentő példaként álljon itt néhány sor a szinte nyári vírusnak számító **Robbo** című mászkálós anyagról. A játék pestiesen szólva „nem nagy durranás", de az intro és az instrukció komolyan megijesztett: indítás után kb 5 percen át különös szöveg scrollozódott a képernyőn, mely hemzsegett a zsabzse zsebem, zsescse wiedem szavaktól. Azt hittük, elfelejtettünk angolul. Később rájöttünk, az egész lengyelül van. Bárki tanulmányozhatja, ha elindítja a programot, mert a szöveg perceken át kikapcsolhatatlan.

— Amiga —
Jó' van na! Jó' van má' te Zsó! Mondhatta a *Hudson Soft* igazgatója, amikor az orra alá dugták a cég legújabb alkotását, hogy adjon neki címet. Talán ezért is lett a játék neve: **Yo! Joe!** Nem semmi! A hagyományos Manic Miner elemekkel tűzdelt platform játék egy picit feleleveníti a Prince of Persia emlékeit, talán azzal a kis különbséggel, hogy itt kard helyett Molotov koktéllal és puszta kézzel kell leküzdenünk ámokfutó barátainkat...

SZIMULÁTOR, SPORT

— Amiga, PC —
A sport kezdjük mindjárt egy sortjátékkal (illetve fordítva, na mindegy). A ***Striker 2*** és a ***Sensible Soccer '93*** után a *Virgin* úgy döntött ez az év unalmas lenne, ha nem jönne ki egy újabb focimanager. A GOAL! számunkra semmi újat nem hozott, azonkívül, hogy Kick Off klón. Legalábbis a menürendszerét tekintve az, a pályaperspektívákon és az animációkon egy picit javítottak. Mindenesetre a focijátékok kedvelőinek újabb csemegét ígér!

— Amiga, PC —
Figyelem! Fedezékbe! Jön a **Tornado!** No, nem vihar lesz, hanem a *Digital Integration* szeretne ismét nyomulni egy jó kis szimulátorral. A 3D perspektívában játszódó szimuláció a „nagyok" lebutított változata, egyszóval a legnagyobb erénye az, hogy egy mezei 286-oson, 640K alapmemórián is képes futni. Természetesen ezen tulajdonsága nem rontja a program színvonalát!

— PC —
Huhu? Hallott már valaki a *Microsoft*-ról? Micsoda, hogy jó kis felhasználói programokat szoktak nyomatni? Azokat is. A sok szimulátor között már-már feledésbe merül a ***Flight Simulator*** egy-egy részének a megjelenése. Várjunk csak, a négyes mikor is jelent meg? Van már vagy 2-3 éve. Ezért hát úgy gondolták itt az ideje folytatni a sort. Kigurult a piacra a **FLIGHT SIMULATOR 5.** Nem tudjuk, hogy *Microsoft*-ék a ***Strike Commander*** nyomdokaiba szerettek-e volna lépni, de a 3D grafika megjelenítése igen csak megközelíti a **S.C.** színvonalát. No persze a **F.S.5.** inkább oktató, mint játék, ennek ellenére a minimum 386-os géppel rendelkezők készíthetnek egy kis(?!) helyet a wincsin.

STRATÉGIA

— PC —
Sihuhuhu-sihuhuhu, mondá a bakter, amikor átváltotta a váltó helyett maradék forintját. A sihu hang a tenyeréről származott. Ja, hogy mire kellett neki a schilling, hogy elsőként vehesse meg a **Railroad Tycoon DeLuxe**-t, a *Microprose*-tól. A **R.T.** felújítása kétségtelenül igazi csemege azok számára, akik a **R.T.**-nal éjszakákat töltöttek. A **R.T.Deluxe**-ben Európa mellett észak- és dél-Amerika, dél-Afrika terepein kívül külön játszhatunk USA két partvidéke között is. *Sid Meier* legújabb alkotása minden bizonnyal újabb napokra kötheti le a stratégiára áhítozó játékost.

— PC —
A *Three Sixty* nevű csapat nem nagyon kényeztet el bennünket játékokkal, ám ha egyszer kijönnek valamivel a piacra, az nagy durranásnak ígérkezik. Így van ez a **HIGH COMMAND** nevű játékukkal is, melynek alcíme: **Europe 1939-45** is sugallja, hogy a II. Világháborúban kell diplomáciai manővereket végrehajtanunk. Kár, hogy csak PC-re jelenik meg!

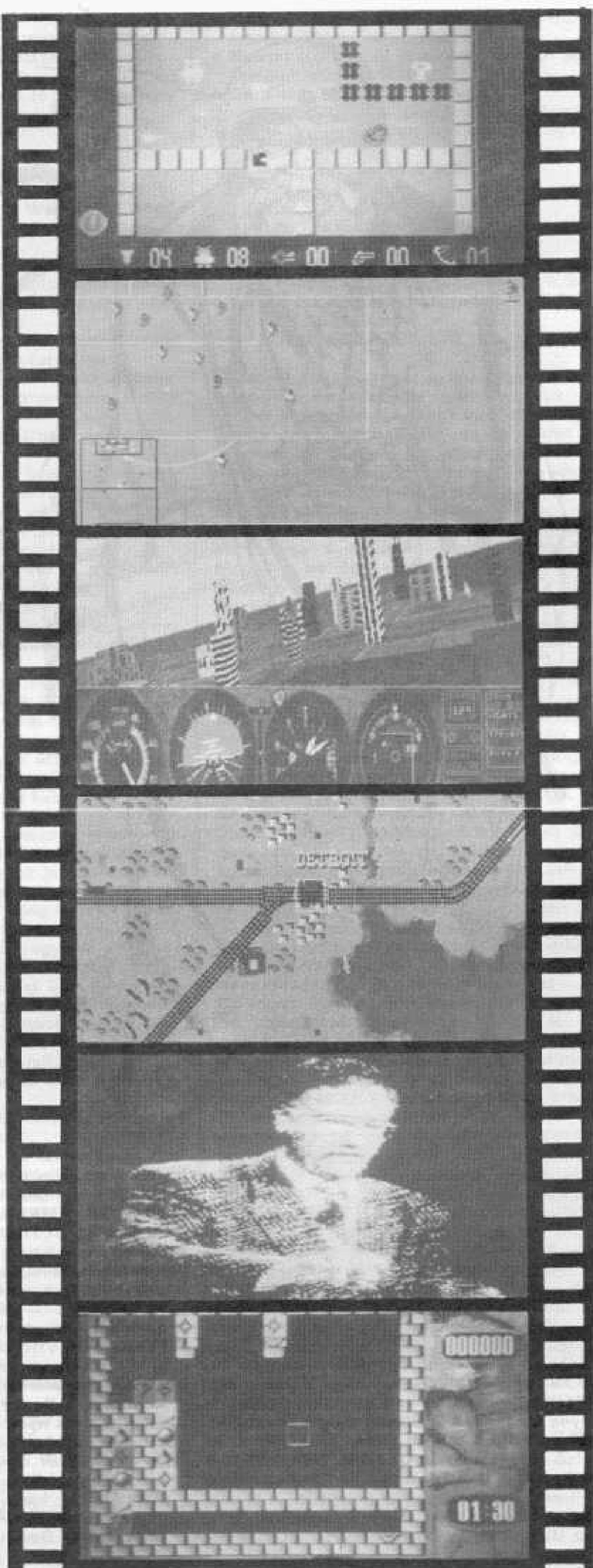
LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —
Figyelem! Ismét egy hazai alkotás. A *Monitor Software* megjelentette a TV-ből jól ismert **Fele sem igaz** c. vetélkedő számítógépes feldolgozását. Vágó Úr jól ismert sziluettje keresztkérdésekkel bombáz minket, nekünk pedig vagy játékostársaink, vagy a gép által generált játékosok mellett kell helyes válaszokkal megszerezni a győzelmet.

— 64 —
Egy legendás játék — Sokoban — hasonmásával is találkozhattunk: *Sebastian Gabbe* **SYSTEM**-je azonban meg sem közelíti a nagyhírű elődöt. A magunk részéről nem értjük, az alkotó miért nem inkább újabb *Sokoban* pályák elkészítésébe fektette enrgiáját.

— 64 —
Ha már a logikai játékoknál tartunk, meg kell említeni két másik programot is, melyek ugyan nem túl eredetiek, de elég szórakoztatóak. A **Plis** címűt (kép jobbra) a *Mark & Technik*, a **Quarx**-ot a *Paralyze* fejlesztette, ill. fejlesztette. A ***Thincross*** és a ***Puzznic***, — amely lényegesen jobb párkereső játék volt — meg mind megette.

— 64 —
A logikai játékok között a **Pile Up** eredeti ötlete miatt nyerte el a tetszésünket. A programban robbanóanyagos ládákat kell egy daru segítségével átrakodni úgy, hogy lehetőleg egy se robbanjon fel.





Ígéretünkhöz híven kisebb kicsapongásokat követően elindítjuk az **ULTIMA** sorozatot. A CoV 34-ben közölt **ULTIMA** összefoglaló sokakat írásra késztetett **(...vagy inkább sírásra — CoVboy)**, most először is ezeket az infokat tekintjük át. Mint kiderült az **ULTIMA** sorozat első tagjai is napvilágot látták Amigán és PC-n is, ám ezek kivitelezésükben még nem érték el az adott géptípuson elvárt minőségi színvonalat. Talán ez is lehet az oka, hogy nem is nagyon terjedtek el. Az ***ORIGIN*** — hogy a piacot egy kicsit felpezsdítse — most utólag gyűjteményes kiadásban jelentette meg a sorozat első epizódjait. Az **ULTIMA TRILOGY I.** az első hárm, míg az **ULTIMA TRILOGY II.** a 4-6. részeket tartalmazza, és kósza hírekkel ellentétben valóban megjelent PC-n is, bár az elsők még csak CGA-ra készültek. Nos, az **ULTIMA VI.** megjelenésével párhuzamosan két külön játékot is megjelentetett az ***ORIGIN***. A **MARTIAN DREAMS** és a **SAVAGE EMPIRE** nagyszerű kalandok, melyek az **ULTIMA** történetbe illeszthetők, de más idősíkban játszódnak, így nem kerültek a folyamatos sorszámozásba. Sajnos azonban ezek csak PC-n jelentek meg. Az **ULTIMA VII. — The Black Gate** c. rész esetében is pontosítani szeretnénk. A **FORGE OF VIRTUE** valóban egy kiegészítő küldetés a VII. részhez, míg a **SERPENT ISLE** ismertebb nevén az **ULTIMA 7/2.** egy folytatása a VII. résznek. **Itt** tart a kaland, mely sorozat nyolcadik epizódja idén Karácsonyra kerül a boltokba. A 6. részt követően az ***ORIGIN*** csak PC-n jelentette meg a sorozat epizódjait. Ennyi kis kiegészítő áttekintés után kanyarodjunk vissza a kezdet kezdetére, következzék az első rész: **The First Age of Darkness...**

A sorozat első része 1985-ben jelent meg. A „csúcs" grafika ellenére élvezetes játék, ami főleg a nagyon érdekes ötletvegyítésnek (középkori környezetű szerepjáték, űrhajózás és időutazás) köszönhető. Nézzük a megoldást:

A betöltés után választhatunk, hogy új játékot akarunk kezdeni, vagy egy korábbi játékot folytatunk **(csak nem hozhatók át a karakterek az Ultima 0-ból? CoVboy)** (a lemezen 4 játék lehet). Ha új karaktert indítunk, akkor be kell állítani a tulajdonságokat (mindenhol 10 az alapérték, és eloszthatunk közöttük további 30 pontot). A tulajdonságok után ki kell választani az osztályt (harcos/tolvaj/pap/varázsló), és ha minden megfelel, mentsük ki a karaktert, aztán a folytatás opcióval kezdhetünk játszani. Véleményünk szerint legcélszerűbb tolvajjal játszani, a megoldás erre épül:

A földön 4 földrészen mászkálhatunk:
- *Lord British* birtokán indul a játék (*Lands of Lord British*)
- A feudális urak földje (*Land of the Feudal Lords*)
- A sötét ismeretlen földje (*Land of the Dark Unknown*)
- A veszély és elkeseredés földje (*Land of Danger and Despair*)

Minden földrészhez tartozik két vár (1-1 királlyal, a központi az, amelyik mellett város van), jópár város (boltokkal és kocsmával), 9 dungeon egyenként 10 szinttel (igen hangzatos neveik vannak, de szinte semmi szerepük nem lesz), valamint két különleges pont.
A várakban kaphatunk a királyoktól küldetéseket, a teljesített küldetésekért jutalmat, és pénzért HP-t (2 coin-ért 3 HP). A várak általában a középtájon vannak **(jobb helyen ezt hívják középföldének — CoVboy)**, a víz közelében.

A városokban különféle boltok találhatók:
- **Fegyverek**:
  - a) **Hands** (kéz — ez ugyebár nem vásárolható
  - b) **Dagger** (tőr)
  - c) **Mace** (buzogány)
  - d) **Axe** (fejsze)
  - e) **Rope & Spikes** (kötél tüskékkel)
  - f) **Sword** (kard)
  - g) **Great Sword** (nagy kard)
  - h) **Bow and Arrows** (íj és nyílvesszők)
  - i) **Amulet** (amulett (!))
  - j) **Wand** (pálca)
  - k) **Staff** (bot)
  - l) **Triangle** (háromszög)
  - m) **Pistol** (pisztoly)
  - n) **Light Sword** (Fénykard? A könnyű kard elnevezés nem lenne logikus, mert igen erős fegyver)
  - o) **Phazor** (gőzünk sincs, minek kellene fordítani)
  - p) **Blaster** (valami robbantó)

Ezek közül egyesekkel támadni nem lehet, mások normál fegyverek, megint mások több pozíció távolságról is hatásosak.

- **Armour**:
  - a) **Skin** (bőr)
  - b) **Leather Armour** (bőrpáncél)
  - c) **Chain Mail** (láncing)
  - d) **Plate Mail** (lemezpáncél)
  - e) **Vacuum Suit** (űrruha)
  - f) **Reflect Suit** (visszaverő-ruha — nem tudjuk, hogy mit ver vissza)

Űrruhára feltétlenül szükség lesz.

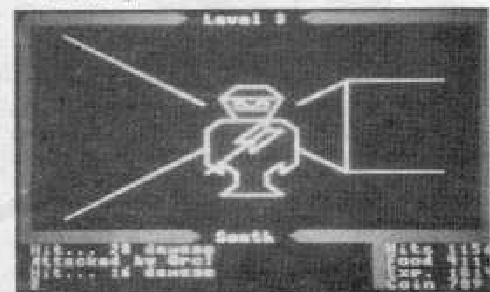
• **Transport**:
a) **Horse** (paci)
b) **Cart** (kordé)
c) **Raft** (tutaj, a játékban inkább kisebb vitorlás)
d) **Frigate** (fregatt)
e) **Air Car** (légikocsi)
f) **Space Shuttle** (űrrepülő)

Az első kettő szárazföldi jármű, a harmadik és a negyedik vízi közlekedésre alkalmas, a légikocsi mindkettőre, de fák között nem megy el, végül az űrrepülő csak az űrben jó (**cipőt a cipőboltból — CoVboy**).

• **Spells**:
a) **Prayer** (ima)
b) **Open** (tárulj, szezám)
c) **Unlock** (mint az előző, csak kulcsra zárt dolgoknál)
d) **Magic Missile** (varázslövedék)
e) **???** (ilyet sehol sem találtunk)
f) **Ladder Down** (létra le)
g) **Ladder Up** (létra fel)

A varázslövedéken kívül a varázslatok dungeon-ban használhatóak. Az imának különféle hatásai lehetnek:
• Teleportálás az adott szinten belül
• Ladder Up/Down
• Ellenfél megölése
• Az utat elzáró „field" megsemmisítése

• **Food**: 4 vagy 5 coin-ért (változó) 10 napi kaját vehetünk.
• **Pub**: Ha iszunk egy sört, akkor kaphatunk némi infot (leírás nélkül nagyon hasznos).



A különböző boltok egyes tárgyakat csak szintünktől függően adnak el, és a városokban nem lehet egyszerre minden árut kapni (az utóbbi a varázslatokra és a fegyverekre vonatkozik).

A különleges pontok mindig valamelyik földrész szélén vannak, egy kivételével szigeten a tengerben:

• **Pillars of Protection** (*Lord British*, észak)
• **Tower of Knowledge** (*Lord British*, északkelet)
• **Pillar of Ozimandias** (*Feudal Lords*, nyugat-délnyugat)
• **Pillar of Argonauts** (*Feudal Lords*, nyugat)
• **The Signpost** (*Dark Unknown*, északnyugat)
• **Southern Signpost** (*Dark Unknown*, nyugat — ez nem szigeten van)
• **Grave of Lost Soul** (*Danger and Despair*, északnyugat)
• **Eastern Signpost** (*Danger and Despair*, észak)

Megtalálásukkor jutalmat kapunk (kivéve **Eastern Signpost**), és ha visszajövünk egy másik ilyen hely megtalálása után, akkor újra.
További helyszínek a **múlt** (a játék legvége) és az **űr** (ide űrhajóval juthatunk el).

A játék kezelése:
'Q' — **Save**
'E' — **Enter** (belépés valahová)
'R' — **Ready Armour, Weapon, Spell** (páncél, fegyver vagy varázslat beállítása)
'T' — **Transact** (városban vásárlás/eladás, kastélyban pénz vagy szolgálat felajánlás a királynak vagy teljesített küldetés után jelentkezés a jutalomért)
'U' — **Unlock** (láda kinyitása labirintusban vagy ajtó kinyitása kulccsal várban)
'I' — **Inform & Search** (labirintusban keresés, egyébként helymeghatározás, űrben pedig szektortérkép)
'O' — **Open** (koporsó kinyitása labirintusban)
'A' — **Attack** (támadás a beállított fegyverrel (labirintusban a szemben álló ellenségre, máshol meg kell adni az irányt is)
'S' — **Steal** (lopás — csak tolvajjal)
'D' — **Drop** (egy tárgy eldobása)
'F' — **Fire** (tüzelés járművel — pl. lóval?) **(vagy inkább nyúllal — CoVboy)**
'G' — **Get** (egy tárgy felvétele)
'H' — **HyperJump** (hiperűrugrás az űrben, arra, ammere a szektorképen az űrhajó orra néz)
'K' — **K-limb** (létra igénybevétele)
'Z' — **Ztats** (tulajdonságok és inventory)
'X' — **X-it** (jármű elhagyása)
'C' — **Cast** (a beállított varázslat elsütése)
'V' — **View** (nézetváltás az űrben)
'B' — **Board** (beszállás járműbe)
'N' — **Noise on/off** (hang ki/be)

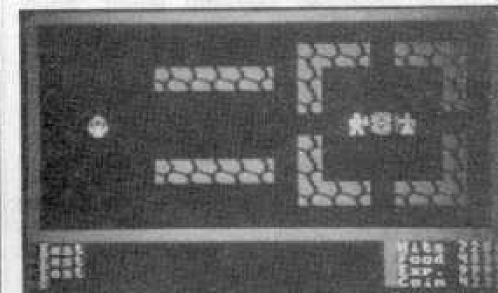
Kezdésként vegyünk valami rendesebb cuccot és irány egy labirintus (a **Dungeon of Montor** például egész jó, *Lord British* kastélyától kb. északkeletre), ahol XP-t és pénzt gyűjtünk. Ha már elég kevés HP van, akkor irány kifelé, ahol kapunk némi HP-t, és a pénzünkért is azt vegyünk (cucc és kaja után). 1000 XP után ugrunk szintet. Addig csináljuk ezt, amíg kb. 8000-9000 XP-ig nem jutunk. Vegyünk egy légikocsit, és nekiláthatunk a küldetéseknek. A központi várak küldetéseit nem fontos teljesíteni, de érdemes (többször is!). Ezek:
• *Lord British* a **Grave of Lost Soul**-t keresteti meg velünk;
• A **White Dragon** vár ura a **Tower of Knowledge**-re kíváncsi;
• Az **Olympus** királya (ő lenne *Zeusz*?) a **Pillar of Ozimandias** után érdeklődik;
• **Barataria** ura pedig a **Signpost**-ot keresné.

A többi vár ura egy-egy szörny megölésére biztat, és ezért cserébe egy-egy **Gem**-et ad. A szörnyek minden labirintusban ugyanazok, és megtalálhatóak (zárójelben a küldetést adó személy vára, földrésze és a **Gem** színe):

• **Gelatinous Cube** (**Castle of the Lost King**, *Lord British*, ***Red***): 3. és 4. szint
• **Carrion Creeper** (**Castle of Rondorlin**, *Feudal Lords*, **Green**): 5-6
• **Lich** (**Castle of Black Dragon**, *Dark Unknown*, ***Blue***): 7-8
• **Balron** (**Castle of Shamino**, *Danger and Despair*, ***White***): 9-10

A **Gem**-ekre feltétlenül szükség lesz!
Egy kis „puska" a **Dungeon of Montor** helyhez (avagy hogyan jussunk létrától létráig):
1-2 : S,S,E,E,S,S,W,W,S,S,E,E
2-3 : N,N,E,E,E,E,N,N
3-4 : W,W,S,S,S,S,W,W
4-5 : E,E,N,N,E,E,N,N
5-6: W,W,W,W,S,S,
(Cast Ladder Down & Go Down, vagy Cast Prayer az akadály eltűnéséig),S,S
6-7 : E,E,E,E,E,E,N,N,N,N,N,W,W,S,S
7-8 : W,W,S,S,S,S,W,W
8-9 : N,N,N,N,E,E,E,E

Ha ezzel megvagyunk, akkor vegyünk egy űrrepülőt, és szálljunk fel. Keressük fel azokat a szektorokat, ahol van ellenséges űrhajó (H-val vannak jelölve), és lőjünk le legalább 20 darabot (az állomásoknál cserélhetünk hajót vagy megjavíthatjuk a jelenlegit 500 coin-ért), majd térjünk vissza az édes anyaföldre.
Ha maximális a HP és az XP, akkor megkezdhetjük a küldetés utolsó szakaszát. Menjünk be egy várba. A bolond néha megjegyzi, hogy nála van a kulcs. Ez hiba részéről, ugyanis a kulcs nekünk is kell. Csapjuk le a bolondot (az ide-oda mászkáló figura), majd a kulccsal kecmeregjünk el ahhoz a cellához, amelyikben van valaki. Nyissuk ki az ajtót (ha nem sikerül, az peches, akkor keressünk másik várat), és igyekezzünk elérni a kijáratot. Ekkor xy hercegnő ad nekünk 500 pénzt, HP-t és XP-t, és közli, hogy mehetünk időutazni, az időgép északnyugaton van. Valóban ott van, majdnem a földrész sarkában. Szálljunk be, és ha mindent jól csináltunk, akkor megérkezünk *Mondain*-hez. Menjünk a gonosz drágakőhöz, és vegyük fel, mire a program közli, hogy a kő megsemmisült (a HP-nk 3/4-ét meg elvitte magával). Üssük agyon *Mondain*-t (olyan 500 HP lehet). Ezután denevérré változik, amelyet szintén le kellene ütni, de össze-vissza repked, nehéz elkapni (lőfegyverrel valamivel könnyebb) **(denevérezzétek össze magatokat — CoVboy)**. Igyekezzünk beszorítani a sarokba, aztán csak elfogy a kb. 600 HP-je. Ha leütöttük, akkor a program kiírja, hogy mennyire ügyesek voltunk, egyszóval nyertünk, ám nem kell még örülni, a kaland folytatódik az ULTIMA 2-ben. Erről a következő számban olvashattok.



Végezetül greetings **Szűcs Gábor**nak Jánoshalmára, akitől a kezelés és néhány tipp származik.

• **Bors Gábor**

INGRID'S BACK

Hallott már valaki a **GNOME RANGER**-ről? Gneeem? Gnos feleleventtésként: abban *Ingrid* és kedvenc kutyája (*Flopsy*) meglehetős sikerrel borzolta ismerősei idegeit. Olyannyira, hogy a folytatásban — vagyis az **INGRID'S BACK**-ben — egyik fő gondunk az lesz, hogy visszaszerezzük egyes gnómok bizalmát, egészen addig, amíg egy — a megoldáshoz feltétlenül szükséges — cselekedettel végleg el gnem veszítjük.

A ***LEVEL 9*** többi játékához hasonlóan ezt is gyönyörű grafika jellemzi, az értelmezője eléggé intelligens, és viszonylag gyors. A megoldás ismertetése előtt azonban gnéhány megjegyzéssel szolgálunk:

- A játék leírás gnélkül jó angol tudást igényel (de bármilyen jók is vagytok angolból, egy szótárt azért készítsetek elő...)
- A játékban van **UNDO** (egy lépés törlése) **(a Klinikákból? CoVboy)**, valamint **RAM SAVE/RAM RESTORE** (állásmentés a memóriába). A **RAM RESTORE** egy RESTART után már gnem használható !
- A **SAVE/LOAD** külön (formázott) lemezt igényel. Egy állás 9 block — érdemes talán használni...
- Ha valakit rá akarunk venni egy cselekvésre, akkor írjuk be a gnevét, utána vessző, majd a parancs (pl. **FLOPSY, GO EAST**). Kivétel az első részben a petíció aláíratása — ezt oda kell adni a megfelelő személynek **(Háát gnem tudom. A vesszőzés gnem a legszelídebb módja annak, ha valakit rá akarunk venni a cselekvésre... CoVboy)**.
- Egyszerre több parancs is kiadható, vesszővel kell őket elválasztani. Ugyanígy megadhatunk egy parancsnak több paramétert is.
- Gyors közlekedési mód a **GO TO XY** parancs, még gyorsabb a **RUN TO XY** (XY egy hely gneve, lehet pl. INN, MILL stb.) **(Nálam a leggyorsabb a POWER OFF volt — CoVboy)**



- Egyszerűen lehet hosszabb ideig várni: a **WAIT** parancs után beírunk egy számot, ez a számnál egy lépéssel több várakozást jelent (pl. WAIT 7 — 8 lépésnyi várakozás).

A játék 3 részből áll, ezek külön-külön is tölthetőek.

1. rész — Little Moaning:

Kezdetben a faluházán tartózkodunk, ahol megtudjuk, hogy a falut le akarják rombolni **(szisztematizálás, vagy mi a fene — CoVboy)**, de a hős *Ingrid* összehozott egy petíciót, amit gnéhány gnómmal alá kellene íratni. Kezdetnek rögtön aláírhatjuk mi (**SIGN PETITION**), majd menjünk ki (**N**). Első utunk természetesen a kocsmába vezet (**N**). A hírhedt Zöld Gnómban (**Green Gnome Inn**) elég gnagy a társaság — a falu lakossága ide jött, miután megkapták az értesítést, miszerint takarodjanak a házukból, mert a falu le lesz rombolva. Azért távolról sem kell az egész csürhével aláíratni a petíciót, csak a kocsmáros házaspárral: *Jumbo* és *Flora Butterpat*-tel. *Jumbo* itt is van a helyszínen (**GIVE PETITION TO JUMBO**), *Flora* pedig általában a konyhában tartózkodik (**N, GIVE PET TO FLORA**).

Ezután el is hagyhatjuk a kocsmát (később még visszatérünk...), és irány a halász (**S, S, E**). *Boney Spratt*. A halász igen rosszkedvű, mert semmit gnem tud fogni, és a túlparton lévő csónakját sem tudja elérni a leszakadt hídon keresztül.
Majd később segítünk rajta, most kopogjunk be (**KNOCK**), és máris megkapjuk *Mrs. Spratt* aláírását. Folytassuk az aláírásgyűjtést a fűszeresnél (**W, W, S**). Amint



meglát minket, *Mrs. Farthing* rögtön megkér (*Ingrid* tiltakozása ellenére), hogy vigyünk el gnémi árut gnagybácsink malmához (*Ingrid* tiltakozása érthető: a gnagybácsi kissé haragszik rá, amióta *Ingrid* módosító javaslatai következtében a fejére omlott a malom épülete...). A petíció aláírására viszont a hölgy is alkalmas (**GIVE PET TO MRS FARTHING, GET GROCERIES**). Ezután a kovácsot keressük fel (**N, W, S**), aki éppen új találmányában, a kutya gnélküli kocsiban gyönyörködik. Amint meglátja *Ingrid*et, közli, hogy a kocsit csak úgy adja oda, ha ő is velünk jön. Rendben. Először egy aláírást kérünk (**GIVE PET TO GNAT**), majd beülünk a kocsiba (**SIT**), és máris mehetünk tovább (**N, W, N, E**). *Tack* farmja mellett vagyunk, a sufninál. Szedjük fel a létrát, aztán irány kelet (**GET LADDER, W**). A farm be van zárva, de egy ablak hivogatóan nyitva van a magasban. Miután épp most vettünk fel egy létrát, az akadály leküzdhetőnek tűnik (**STAND, DROP LADDER, CLIMB LADDER**). Egy hálószobában vagyunk, ahol *Mrs. Tackhammer* fekszik az ágyon, kissé piros arccal (biztos melege van...) **(vagy lesz... ha mell-lé bújunk — CoVboy)**. A szekrényből gnémi zaj hallatszik (úgy látszik, a készítők teljesen hülyének gnézik a játékosokat...), amit a hölgy köhögéssel igyekszik elnyomni. Először egy aláírást gyűjtünk a hölgytől (**GIVE PET TO MRS TACKHAMMER**), majd udvariatlan módon nyissuk ki a szekrényt (**OPEN WARDROBE**). A szekrényben *Seamus Sosmall*, a vándorló kobold tartózkodik (vajon mire utalhat a gneve?), aki csábító varázslatait háziasszonyokon szokta kipróbálni (*Mr. Tackhammer* az ajtó előtt ácsorog, minderről semmit sem tudva...). Egy aláírásra apró barátunk is jó lesz (**GIVE PET TO SEAMUS**), és már el is hagyhatjuk a házat (**D, OUT**). Következő állomásunk a kertész (**SIT, S, S**). Itt van egy kis probléma: ha kopognánk az ajtón, a rárakódott penésztől gnem hallatszana semmi, ha pedig átmennénk a ház túloldalára kopogni, akkor mire visszaérnénk, a fickó már rég elszaladt volna. Itt van azonban hű segítőtársunk, *Flopsy*, aki majd bekopog helyettünk (**STAND**) (**FLOPSY, GO SE, GO NE, KNOCK**). Várjunk, amíg a kutyus végrehajtja a parancsot (**WAIT 2**), és máris megjelenik *Isfrunt Garden*, majd aláírja a petíciót. Várjuk meg a kutyát, majd üljünk be a kocsiba, és utazzunk el *Darkwood*ba (**WAIT, SIT, RUN TO DARKWOOD**). Ha végre megérkeztünk, akkor *Ingrid* egy elszabadult gorillával gnéz farkasszemet, akiről rögtön megállapítja, hogy az *Rollo Butterpat* beöltözve (mi mondjuk gnemigen bíznánk *Ingrid* észrevételeiben...). Menjünk kétszer keletre (**E, E**). A gorilla üldöz minket, majd szépen becsámpázik a tüskebokrok közé, és elhúzza a csíkot (ezt se látjuk többet...). Innen tovább kelet, szálljunk ki, majd észak (**E, STAND, N**). A *Károgó Úton* vagyunk, egy óriási varjú társaságában. Ha már ilyen hatalmas, akkor üljünk fel rá (**GET ON ROOK**). Itt az ideje, hogy felkeressük a világítótornyot (**ROOK, GO TO LIGHTHOUSE**), ahová eddig gnem tudtunk feljutni. Szárnyas barátunk viszont feljuttatott a tetőre, ahol van is egy lépcső lefelé (**D**). *Millie Watts* boldogan üdvözöl bennünket, örül a társaságnak. Ő is aláírja a petíciót (**GIVE PET TO MILLIE**), mi pedig távozunk. Mehetnénk ugyan lefelé is, de a varjúval sokkal gyorsabb közlekedni, így marad a tető (**U**). Miután *Ingrid* köszönetet mondott, szálljunk fel (**GET ON ROOK**), és menjünk a hegytetőre (**ROOK, GO TO TOP**).



Itt az ideje, hogy felkeressük a gnagybácsit (szegény...) (**SE, E**). Itt egy *"No Ingrids"* feliratú cédulát látunk, amit *Ingrid* rögtön kijavít (olvassuk el utána — **READ GNOTICE**). Ha keletre megyünk, akkor a vérszomjas házőrző csirkék elkergetnek. Ismét jöhet tehát a blöki (**FLOPSY, GO E**), aki elzavarja a zavaró szárnyasokat. Ezután mi is követhetjük (**E**). Először is tegyük le a rakományunkat (**DROP GROCERIES**), majd kopogjunk (**KNOCK**) vagy csengessünk (**PULL ROPE**) be, és egy további lépés után nyílik is az ajtó. Aztán be is csapódik rögtön: úgy látszik, a cédula komoly volt. A kopogás (vagy csengetés) utáni lépés legyen tehát az elrejtőzés (**HIDE**). *Dusty* óvatosan kijön, majd óvatlanul kitárja az ajtót, hogy be tudja vinni a zsákot. Ingrid előjön (**GET OUT**). *Dusty* pedig hátraugrik. Bele a liszteszsákokba. *Flopsy* támadást indít: addig nyalogatja a szerencsétlen molnárt, amíg az bele gnem egyezik a petíció aláírásába (**GIVE PET TO DUSTY**). Még benézhetünk a malomba (**IN**), ahol *Ingrid* rögtön lejegyez egy tucatnyi módosítási lehetőséget, aztán irány a kocsi (**W, W, NW**). Szálljunk be, és menjünk a halász házához (**SIT, SE, SE, SE, E**). Mivel végig lejtőn lefelé jöttünk, a kocsi már eléggé felgyorsult (*Gnat*-nek minden baja van...), így átugrathatunk a hídon (**E**). Az eredmény fenomenális: *Gnat* kiesett még az ugrás elején (a továbbiakban a halász háza előtt fog ácsorogni), *Ingrid* és *Flopsy* sértetlenül megúszta, a kocsi meg kissé, hmmm, megrongálódott (csak gnézzük meg — **LOOK CARRIAGE**). A sikeres repülőút örömére látogassuk meg a remetét (**N, N, IN**). A program szerint a remete elkerüli *Ingrid*et — gnaná, különben miért lenne remete? Hagyjuk itt gneki a petíciót (**DROP PET**), majd hagyjunk gneki egy kis időt aláírni (**OUT, IN**), és máris minden rendben, távozhatunk (**GET PET, OUT**). Irány a halász háza (**S, S, SIT, W, W**). Ha a halász gnincs itt, várjuk meg a csónakban ülve. *Boney* annyira örül a csónaknak, hogy aláírja a petíciót (**GIVE PET TO BONEY**). Itt az ideje, hogy meglátogassuk családunkat (**STAND, GO TO GNETTLEFIELD**). Itt lesz gnéhány aláíró, keressük meg őket az udvaron és a házban: *Arback Garden*, *Grandma Gnutson*, valamint *Gnora*, *Dimple*, *Gnoah*, és *Gnoggin Bottomlow* (**GIVE PET TO xy**). Az udvartól délkeletre van a **Soggybottom Field** (**GO TO SOGGYBOTTOM**), ahol megtaláljuk *Bumpy Bottomlow*-t is (**GIVE PET TO BUMPY**). Már csak egy valaki hiányzik: *Great Aunt Halfyard*, aki **Darkwood**-tól nyugatra lakik (**GO TO DARKWOOD, W**). Vagy itt van az udvaron, vagy bent a házban, ha sikerült megtalálni, akkor adjuk oda gneki a petíciót (**GIVE PET TO AUNT**). Ha minden aláírás megvan, akkor a gnagynéni közli, hogy jövő héten beterjeszti a petíciót a tanács elé, *Ingrid* pedig boldogan elvonul ünnepelni (vajon hová?). Ezzel vége is az első résznek.

2. rész — Steamroller at Dawn:

A második rész másnap reggel kezdődik. *Ingrid* a lépcsőn ébred, és próbál visszaemlékezni az előző estére **(Gettoval össze lehetne kötni — CoVboy)**. Miután kisüti, hogy valószínűleg túl sokat ivott, kezdhetjük a játékot.
Kezdéskor a lépcső tetején állunk. A farm felső szintje egyelőre gnem érdekes, menjünk le (**D**). A konyhában vagyunk, ahol anyuka és apuka éppen reggelizik. *Gnoah* papa meg is jegyzi menjelenésünkkor, hogy milyen nyugodt volt eddig ez a reggel. Ördöge van: tényleg csak volt...
Hirtelen gnagy zaj hallatszik, és a ház megremeg. *Gnora* mama szerint ez olyan, mintha egy úthenger közeledne. És tényleg az közeledik.



Gnoah mindenesetre elmegy meggnézni. Mi is hamarosan követjük, csak előbb meggnézzük, mi van az asztalon (**LOOK TABLE**), és felvesszük a kenyeret (**GET LOAF**). Ezután irány *Gnoah* után (**OUT, SW**). Itt megjelenik *Seamus*, és közli, hogy petíció ide vagy oda, **Little Moaning**-et kiürítették, *Silas Crawley* pedig a farm felé tart az úthengerén. Következő lépésünkre (**W**) *Seamus* megjegyzi, hogy el kéne lopni *Silas* terveit, és el kéne intézni az úthengert, majd apró barátunk eltűnik.
Menjünk tovább nyugat felé (**W, W**). Itt találkozunk az úthengerrel, meg *Gnoah*-val, aki éppen szitkozódik magánlaksértés miatt. Ha *Flopsy* itt van, akkor lopassuk el vele a terveket (**FLOPSY, GET PLANS**), ha gnincs, akkor egy lépés után irány kelet az úthenger után (**WAIT, E**), ha gnem szórakoztunk túl sokat a játék elején, akkor a kutyus itt lesz. Miután megvannak a tervek (*Flopsy* megeszi őket...), menjünk a farm

bejáratához (**E, E, (E)**). Itt várjunk addig, amig mind az úthenger, mind *Gnoah* megérkeznek (**WAIT** párszor). Talán láttuk már *Silas*-tól azt a poént, hogy ráhajt egy sünre, és közli, hogy gne próbáljunk az úthenger elé feküdni. Ez gnem rossz tipp, de gnem mi fekszünk le (*Ingrid*et elvinnék a trollok az útból), hanem *Gnoah* (**GNOAH, LIE DOWN**). Most akár magára is hagyhatjuk a díszes társaságot (pár lépés után *Silas* mérgesen megforditja az úthengert, és közli, hogy a másik oldalról fogja megközeliteni a farmot). Most lesz egy kis időnk, amit gnéhány előkészitő cselekvésre fogunk forditani. Először menjünk a régi malom romjaihoz (**NE, SE, E**), ahol egy malomkő boldog tulajdonosaivá válhatunk (**GET MILLSTONE**). Ezután keressük fel az új malmot (**W, SE, W, W**), ahol *Ingrid* elégedetten nyugtázza, hogy a gnagybácsit kimentették *Silas*-ék a lisztből. Most menjünk be (**IN, UP**), és inditsuk be a malmot (**PULL BRAKE**). Van itt egy érdekes kar, nyomjuk meg (**PUSH LEVER**), mire egy horog ereszkedik le. Szedjük fel a tárgyakat (**GET CASK, GET SACK**). Menjünk vissza a földre (**D, OUT, E, E**), és várjunk, amig az úthenger meg gnem érkezik (gnéhány **WAIT**). Most irány észak (**N, N**), ahol egy gátat látunk, amely inkább csak dísznek van itt. Rúgjuk fel (**KICK DAM**), mire gnémi víz árad *Soggybottom* felé, és aztán halljuk, hogy a trollok meg *Silas* szitkozódnak az úthenger beragadása miatt. Most irány dél (**S, S**), ahol végre kettesben vagyunk az úthengerrel. Ha valaki megvizsgálgatta a dolgokat, az rájöhetett, hogy a kenyér való a kéménybe. Eddig *Silas* gnem engedte beletömni, de most itt az alkalom, tegyük a kenyeret a kéménybe (**PUT LOAF IN CHIMNEY**), mire az úthenger felrobban. Erre már előkerül *Silas* is, aki 6 trollt elvisz magával, hogy lesitteljék a családot, a hetedik meg ránk fog vigyázni. Gnem sokáig...
Menjünk a nyúltelephez (**W, N**). Itt látunk egy fehér nyulat, amely távozik lefelé, őszintén szólva gnem tudjuk, mire jó. Menjünk mi is le (**D**), és ha *Flopsy* gnincs velünk, akkor várjuk meg. Itt fogunk megszabadulni *Ambul* barátunktól gnémi trükkel: az alsó szintre vezető gyökeret ugyanis át lehet harapni, és akkor az leesik, lehetetlenné téve a lejutást (valamint a feljutást lentről...). Mivel a troll csak velünk hajlandó lemenni, a harapdálás *Flopsy*-ra fog hárulni, természetesen a megfelelő pillanatban (**FLOPSY, WAIT 1, BITE ROOT**). Menjünk le és fel (**D, UP**), ekkor *Flopsy* átharapja a gyökeret, és *Ambul* lent reked. Menjünk most a csűr hátsó részéhez (**U, N**), ahol látunk egy laza téglát a falban.



Ide van kedves családunk bezárva, ki kéne talán szabaditani őket. Húzzuk meg a téglát (**PULL BRICK**), mire a család segítségével sikerül eltávolitani a falból. Ismételjük meg még gnégyszer (*Flopsy* közben mulatságos show-t rendez, ha jelen van). A gnegyedik tégla után mindenki ujjong, hogy közel a szabadság. Az ötödik tégla után összedől a csűr. Sebaj, mindenki jól van, kivéve az őrt álló trollt, akit összelapitott az ajtó. *Ingrid* megjegyzi magának, hogy később kiássa a családot, aztán mehetünk is tovább.
Keressük fel ismét *Soggybottom*-ot. Itt az árviz hatására két "telelily" virág gnőtt (**GET BLUE, GET GREEN**). Ezek igen érdekes gnövények: ha rátesszük az egyiket valakire, az teleportálódik a másikba (*Ingrid*en gnem működik). Később még hasznát látjuk.
Eddigre valószinűleg akadt újabb troll, aki követ minket (ha gnem, akkor mászkáljunk egy keveset fel-alá, vagy várjunk). Menjünk "hűséges" követőnkkel a malomhoz (**W, W**), és várjuk be a kutyát.



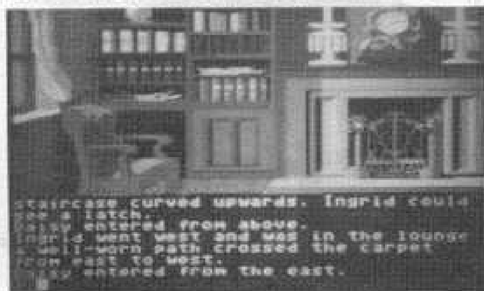
Kedves barátunkat fel fogjuk lógatni: mi rátesszük a horogra, *Flopsy* pedig majd felhúzatja (**FLOPSY, IN, UP, PULL LEVER**) (**WAIT, PUT XY ON HOOK**) (**XY** a troll gneve). Ha minden OK, akkor szerencsétlen ott fog himbálózni a horgon, fent a magasban. Menjünk most a kúthoz (**RUN TO WELL**). Dobjuk bele a kék virágot (**DROP BLUE IN WELL**), és várjuk be a kutyulit. A kutat megvizsgálva látjuk, hogy valami van az alján, amit *Flopsy* majd felhoz (**FLOPSY, WAIT, GET ALL, GIVE ALL TO ME**)(**PUT GREEN ON FLOPSY, WAIT**). Ezután egy retikül kerül birtokunkba, amelyben (**LOOK HANDBAG**) egy rúzs és egy parfüm van. Keressünk egy újabb trollt (ne *Bane*-t!), és menjünk ki a csapóajtóhoz (a kúttól **NW**). Nyissuk ki a csapóajtót (**OPEN TRAPDOOR**), és lökjük bele a trollt (**PUSH XY**). Ezután csukjuk be a csapóajtót (**CLOSE TRAPDOOR**), és tegyük rá a malomkövet (**PUT MILLSTONE ON TRAPDOOR**). Ezután keressük meg az utolsó fel-alá mászkáló trollt, és menjünk vele a kúthoz (**RUN TO WELL**). Teleportáljuk a kútba (**PUT GREEN ON XY**), majd (mivel a következő lépésben visszajönne), dobjuk utána a másik virágot is (**DROP GREEN IN WELL**). Ezzel is meglennénk. Forditsuk most figyelmünket *Bane* felé. Szegénykének igen megtetszett *Ingrid*, most bedobjuk a csábítás trükkjét (**WEAR LIPSTICK, WEAR PERFUME, N**). Ahogy *Bane* meglát minket, rátör a kangörcs, megbeszél egy randevút *Ingrid*del, és elrohan fürdeni (egy troll fürdeni?!), miközben *Ingrid* gonosz mosollyal integet utána — a kisasszonynak gnincs kedve randevúzni. Szabad az út befelé (**IN**). Itt találkozunk a csontrészeg *Chugg*gal, aki érdeklődik, hogy ikrek vagyunk-e. Az ikrek megajándékozzák a trollt egy hordó almaborral (**GIVE CASK TO CHUGG**), aki egy hajtásra felvedeli az egészet, majd gnégykézláb távozik.
Ezzel elrendeztük a trollokat, *Ingrid* elindul, hogy megkeresse az iratokat, amelyek igazolják a *Bottomlow* család jogát **Gnettlefield**-re (**U**). Itt szembetalálkozunk *Silas* barátunkkal, aki fülön fogja *Ingrid*et, és elviszi a gnagymami szobájába, ahol megtalálja a papirokat, amelyek furcsa módon *Ingrid* birtokába kerülnek. Egy-két lépés után *Silas* elindul velünk. A lépcsőkhöz jutunk. Ha valaki a játék elején megpróbálta kinyitni *Ingrid* szobájának ajtaját, az tudja, hogy ez gnémi sárgarépa-omlással jár. Most *Silas* fogja kinyitni az ajtót: csúsztassuk be a papirokat az ajtó alatti résen (**PUT DEEDS IN GAP**), mire *Silas* utánuk megy, a répák meg szépen betemetik. *Ingrid* ezután boldogan elrohan kiásni a családot, akik furcsamód gnem igazán hálásak. Ha *Ingrid* gnem lenne ilyen jólelkű, még arra gondolna, hogy őt hibáztatják mindenért...
Ezzel vége a második résznek — a pontszámból hiányzik 10 pont, szerintünk a liszteszsák lehet jó valamire — csak mire?

3. rész — Ridley's End:

Miután **Gnettlefield** és **Little Moaning** sikeresen megmenekült ténykedésünk következtében, *Jasper Quickbuck* (az egész rombolás értelmi szerzője) elrejtőzik a világ szeme elől a birói rezidencián, **Ridley's End**-ben. Ez a falu lakóit igencsak nyugtalanitja, így keresnek valakit, aki elég bolond ahhoz, hogy bejusson *Jasper*-hez, és bizonyitékot gyűjtsön ellene. Ez a valaki természetesen *Ingrid*, aki jelentkezik az álláshirdetésre szobalánynak (aki az első részben jobban körülnézett, az láthatta is a hirdetést, *Ingrid* meg is jegyezte a házról, hogy ő gnem jönne ide...).
Kezdésnek menjünk mondjuk észak felé (**N**). Itt apuka (*Gnoah*) és a varázsló (a kisméretű *Seamus*) sok sikert kivánnak, és azt mondják, hogy ha elég bizonyitékunk van, akkor jöjjünk ide, és integessünk. Ennek örömére tovább északra, majd kétszer kelet, és újra észak (**N, E, E, N**). Itt megállunk egy kicsit, és átnézzük a szemetest (**LOOK DUSTBIN, LOOK RUBBISH, Y**). *Ingrid* talál egy érdekes levelet (**TAKE LETTER**), amit elolvasva (**READ LETTER**) máris egy bizonyiték boldog tulajdonosainak érezhetjük magunkat. Menjünk tovább a konyhába (**W, W**), ahol már szeretettel vár a szakácsnő, a házvezetőnő, valamint unokatestvérünk, *Daisy* (ebben a részben ő lesz a "kutyus"). Várjunk addig, amig a szakácsné meg gnem kinál lángossal, majd vegyük fel a lángost (**WAIT** gnéhányszor, **GET SCONE**). Mehetünk is tovább, például felfelé (**U**). A személyzeti lépcsőházban vagyunk. Akinek kedve van, az felmehet és megnézhet egy lyukat (**U, U, LOOK HOLE, D, D**), aztán menjünk ki (**OUT**). Ez a helyszín gnagyon érdekes, akár mehetünk is észak felé (**N**). Itt látunk egy érdekes fát, amiről kiderül (**LOOK TREE**), hogy sűrű árnyéka van. Az árnyékot megvizsgálva (**LOOK SHADOW**) pedig egy lyukat találunk, amibe be is megyünk (**IN**) **(Csak gnem az árnyékszék az a lyuk? CoVboy)**. Tovább felfelé (**U**), és a tetőtérbe jutunk, miközben *Ingrid* (és *Daisy*, ha itt van) mindenféle szellemekre gondol. Várjunk egy kicsit (**WAIT** párszor), és hamarosan megjelenik egy érdekes figura, aki *Rulf* gnévre hallgat, és festő. Most már mehetünk nyugat felé (**W**), ahol *Rulf* "műterme" van. Látunk egy csomó vásznat, amelyek (**LOOK CANVAS**) egy mesterművet rejtenek (**LOOK MASTERPIECE**), amely a *Gnoma Lisa* hamisítványa, újabb bizonyiték (**GET MASTERPIECE**). Mehetünk is vissza a tához, majd tovább északra (**E, D, OUT, N, N**). Az uszodánál vagyunk. Ha gnem vesztettünk túl sok időt, akkor *Jasper* még gnincs itt (vagy ha itt van, akkor még gnem fürdik). Menjünk keletre, és bújjunk el a

nyugágy mögé (**E, HIDE**). Ha minden jó, akkor *Jasper* hamarosan kijön az öltözőből északról, és elmegy fürdeni. Menjünk be az öltözőbe (**N**), és szedjük össze a **Faxofile**-t (**N, GET FAXOFILE**), amelyet megvizsgálva (**LOOK FAXOFILE**) kiderül, hogy újabb bizonyíték került birtokunkba (a benne lévő telefonszámokat fel is lehet hívni egy telefonos helyszínen (**DIAL** xxxx), gnagyon jópofa, csak éppen semmi haszna). Menjünk a bejárathoz (**S, W, S, S, S, S, W**), nyissuk ki a reteszt (**OPEN LATCH**), majd mehetünk tovább a könyvtárba (**W, W, W**). Itt találunk egy csomó könyvet, addig olvassunk (**LOOK BOOKS**), amíg *Ingrid* meg gnem únja az egészet. A könyvekben egyrészt jó tippek, másrészt *Jasper*-rel kapcsolatos érdekességek vannak. Menjünk vissza a bejárathoz (**E, E, E**), majd fel (**U**). Itt tartózkodik a komornyik, aki őrzi a déli ajtót, amely mögött *Jasper* irodája van. *Daisy* valószínűleg velünk van (ha gnincs, akkor gnéhány **WAIT**, amíg be gnem fut), most gneki is lesz feladata: be fog kopogni a bejárati ajtón (**DAISY, D, OUT, KNOCK**). Várjunk két lépést (**WAIT 1**), majd, miután a komornyik távozott, menjünk délre (**S**). Itt lennénk hát *Jasper* irodájában. Vizsgáljuk meg az asztalt (**LOOK DESK**), találunk rajta egy telefont és gnémi itatóspapírt, valamint benne egy fiókot. Húzzuk ki a fiókot (**PULL DRAWER**), amely mögül gnéhány csekkvisszaigazoló szelvény kerül elő. Most távozzunk (**N**), mert visszatér a komornyik, és az gnem lenne jó, ha látna kijönni az irodából (Ha *Jasper* ott van az irodában, akkor elviszi a csekkeket, de ez gne zavarjon senkit, majd később visszakapjuk). Várjuk meg *Daisy*-t, majd ismét küldjük el, és vissza az irodába (**S**), ahol összeszedjük a cuccokat (**GET STUB, GET PAPER**), és távozunk (**N**). Ezután elindulhatunk felfedezni az emelet nyugati részét (**W, W**). A program szerint a folyosó kissé rövid, a fal (**LOOK WALL**) pedig visszhangzik. Van itt viszont egy ablak, amit kinyitunk (**OPEN WINDOW**), és láthatjuk (**LOOK WINDOW**), hogy kívül egy keskeny párkány **(azt már leszedték, most már Stúrovo — CoVboy)** van. Most akkor az egyik könyvben talált kalóz módjára párkányon fogunk mászkálni (a csilláron való lengést majd később...) (**OUT, W, IN**). Egy titkos szobába jutottunk, ahol gnéhány igen értékes bútor van — a tegnap ellopott bútorok. *Jasper* barátunk tehát biztosítási csalásban is sáros! Megvizsgálva a bútort (**LOOK ANTIQUES**) találunk is bizonyítékot — egy gyémántot (**LOOK DIAMOND, GET DIAMOND**). A felső szintről egyelőre ennyit, menjünk vissza a könyvtár melletti szobába (**E, RUN TO LIBRARY, E**).

Mire idáig jutunk, szinte biztos, hogy megjelent már *Seamus*, aki szerint minket fognak gyanúsítani a bútorlopással — jó lesz igyekezni, mielőtt a rendőrök bevisznek (ha túl sok időt vesztünk, akkor **GAME OVER**).



Tehát most a könyvtár melletti szobában vagyunk. Itt van egy kandalló, amelyre a program külön felhívja a figyelmünket, vizsgáljuk talán meg (**LOOK FIREPLACE**). Hideg árad belőle, így talán felmászhatunk benne (**U, U, U**). A tető nyugati részén vagyunk, menjünk pl. kelet felé (**E**). Innen láthatjuk, hogy *Gnat Tackhammer* kovácsműhelye lángokban áll (a 3. rész elején az állt a szövegben, hogy *Ingrid* segített meggnagyobbítani a kéményt...), de ettől függetlenül irány kelet (**E**). Egy másik kémény mellett állunk, amelybe be is mehetünk (**IN**). Itt irány észak, majd másszunk ki a kandallóból (**N, OUT**). *Jasper* hálószobájában vagyunk. Először is nyissuk ki a szekrényt, és gnézzünk bele (**OPEN WARDROBE, LOOK WARDROBE**), majd vegyük fel a cuccokat (**GET MANUAL, GET JACKET**). A kézikönyvet megvizsgálva (**LOOK MANUAL**) megismerkedhetünk az üzenetrögzítő kezelésével. A jakóban (**LOOK JACKET**) egy zsebet, a zsebben (**LOOK POCKET**) egy tárcát, a tárcában (**LOOK WALLET**) egy fotót találunk, amely újabb bizonyíték *Jasper* ellen (**LOOK PHOTO**). Most gnézzük meg a pontszámot (**SCORE**). Várjunk, amíg a telefon cseng, és vegyük fel az üzenetet (**PUSH RECORD**), amit vissza is játszunk (**PUSH PLAY**). Gnézzük meg ismét a pontszámot, és ha gnem több 20 ponttal, akkor ismételjünk a csengésre való várástól kezdve. Ha 4-5 próbálkozás után sem jön össze, akkor hagyjuk a fenébe az egészet.

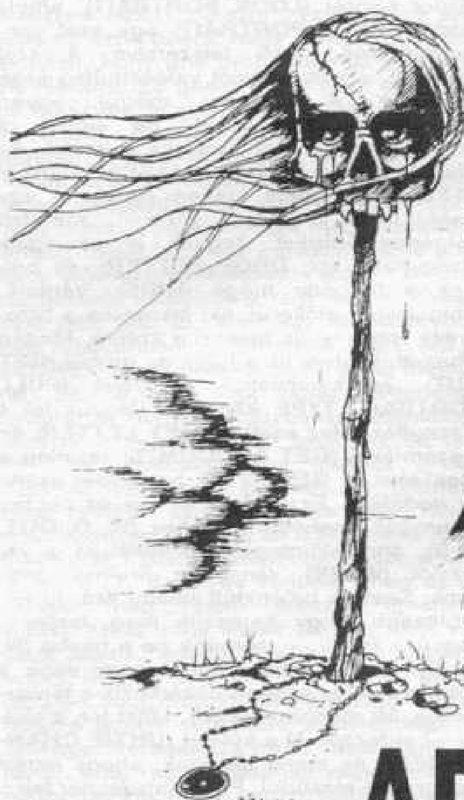
Szedjük fel a szalagot (**GET TAPE**), és távozzunk (**S**) (Ha közben *Jasper* bejönne a szobába, akkor *Ingrid* automatikusan bebújik az ágy alá, várjuk meg, amíg barátunk kimegy). A folyosón vagyunk, menjünk tovább délre (**S**). Itt van egy portré *Gillpot* biróról (**LOOK PORTRAIT**), amely mögött (**PULL PORTRAIT**) egy széf van, kombinációs zárral felszerelve. A széf *Jasper*-é, a kombinációt valószínűleg csak ő tudja. A függöny mögül ugyan kifigyelhetjük barátunkat, de előbb rá kellene venni, hogy kinyissa a széfet. Az talán egyértelmű, hogy a **JASPER, OPEN SAFE** frázis gnem igazán nyerő — egy kissé át kell verni szeretett polgármesterünket. Tegyük le az egyik bizonyítékot (pl. **DROP LETTER**), és bújjunk a függöny mögé (**HIDE**). Várjunk, amíg *Jasper* előkerül, aki átkozódik a bizonyíték láttán — és beteszi a széfbe. Miután elhúzott, kijöhetünk a függöny mögül (**GET OUT**), és kinyithatjuk a széfet (**PULL PORTRAIT, TYPE 888155**). Vegyük fel a bizonyítékot (ez esetben **GET LETTER**) és a számlákat (**GET ACCOUNTS**) (esetleg a csekkeket — **GET STUB**, ha *Jasper* elvitte az irodából). Ezzel meg is van az összes bizonyíték, mehetünk a fához (**W, D, OUT, S, S**), ahol előintegetjük apukát és a varázslót (**WAVE**). Gnagyon örülnek gnekünk, *Seamus* belénktölt valami italt, és felszólítanak, hogy keressük meg *Jasper*-t. Tegyünk is így — menjünk be a házba (**N, N, N**). *Jasper* látja rajtunk, hogy vége a játszmának, és szépen bezárkózik a táncterembe. Mi menjünk fel (**U**). Most jön a csillár — oldozzuk ki a kötelet (**UNTIE CHANDELIER**), és máris láthatjuk, ahogy *Ingrid* vigyorogva alázúdul. Pontosan *Jasper* fején landolunk, aki teljesen berezel, és megkérdi, hogy mit akarunk.



Ha valaki kíváncsi a továbbiakra, az játssza végig a játékot. Azt garantáljuk, hogy *Ingrid* válaszától teljesen le fog fáradni. A harmadik rész 400 pontjából egyébként 10 hiányzik — talán a lángossal kellene valamit csinálni... **(Gneeem lehet igaz, hogy Level 9-ék már megint mekkora baromsággal lepték meg a gnagyérdeműt — CoVboy)**

• Bors Gábor

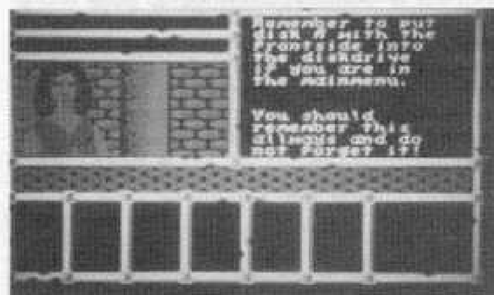
SPIRIT OF ADVENTURE





Köszönjük azt a rengeteg levelet, melyekben felhívjátok a figyelmünket a ***Starbyte*** egy bizonyos **SPIRIT OF ADVENTURE** c. játékára, pontosabban arra, hogy kéne már egy leírás róla. Őszintén megvallva a PC-s és Amigás változattal jónéhány hónappal ezelőtt jókat játszottunk, viszont nem lett volna fair dolog, ha abbéli tapasztalatainkat osztottuk volna meg elsődlegesen, mivel főként a C64-gyel rendelkezők fogtak tollat a játék ügyében.

Ezért most C64-es szemszögből következzék a leírás, amit persze az Amigások és a PC-sek is fel tudnak használni.



A kaland egy idegen világban játszódik, amelynek neve **Lamarge**. Ebben a békés, jó, nyugodt stb. világban egyszer csak megjelent egy **Opitar** nevű kábítószer, amely akár egyszeri kipróbálásra is függőséget okoz, és a pácienst szellemileg teljesen befolyásolhatóvá teszi **(Nocsak, teljesen olyan, mint a CoVboy posta — CoVboy)**. Az események hátterében az Álmodók (*Dreamers*) szekta áll, amely szívesen uralkodna **Lamarge** földjén. *Rowena*, **Moon City** hercegnője megbíz egy vállalkozó szellemű csapatot, hogy ugyan oldják már meg ezt a csekély problémát — azaz intézzék el a szektát. A vállalkozó szellemű csapatot természetesen mi irányítjuk — akkor hát hajrá...

A játék egy kolostorból (**Monastery**) indul. Itt elsősorban kellene néhány karaktert fabrikálni (mondjuk hatot, mert annyi hely van a csapatban...). Erre szolgál a kolostor-menü első pontja (**New hero**).



Elsőként be kell írni a **főhős nevét** (pl. CoVboy), aztán ki kell választani az **osztályát**, végül a **fajtát**. A tulajdonságok megtekintése után eldönthetjük, hogy rögtön betesszük a csapatba (**Engage hero**), kimentjük (**Save hero**), vagy elfelejtjük (**Clear hero**).

A tulajdonságok:

- **Body** (Bo): A HP-nek felel meg.
- **Mind** (Mi): Mentális pontszám. Csökken mentális ütésekre, és a karakter minden mentális támadása csökkenti eggyel (néha kettővel).
- **Magic** (Ma): Varázspontok.
- **Strength** (Str): Fizikai erő, további fejtegetés talán szükségtelen.
- **Dexterity** (Dex): Ügyesség.
- **Intelligence** (Int): Észbeli képességek, itt a szokásos dolgokon kívül még a mentális támadások erejét is befolyásolja.
- **Charisma** (Chr): Megnyerőképesség. A játékban nem igazán láttuk hasznát.

Az osztályok:

- **Warrior**: Harcos. Fizikálisan (Bo, Str) erős, de mentálisan (Mi, Ma, Int) elég gyenge. Mindezek ellenére elvileg varázsolhat. Csak a harcos és az amazon nem tud mentálisan támadni.
- **Amazon**: A harcos női kiadása.
- **Priest/Fairy**: Pap. Fizikai ereje gyenge (Str), egyébként erős (Bo, Mi, Ma). Egész jól lehet vele varázsolni.
- **Samurai/Banshee**: Igen ügyes típus (Dex), egyébként az átlagot képviseli. Varázsolni valamivel jobban tud, mint a harcos.
- **Mage/Godess**: Varázsló. Fizikai ereje kicsi (Str), viszont mentális és varázsereje (Mi, Ma) magas. Jól lehet vele varázsolni, és a mentális támadásai is veszélyesek.

Természetesen osztály szerint vannak bizonyos tárgymegkötések is.

A fajták:

- Dyce: Minden tulajdonsága átlagos.
- **Tidician**: Ereje (Str) valamivel jobb az átlagnál, intelligenciája (Int) pedig valamivel gyengébb. Ügyetlen típus (Dex).
- **Allany**: Fizikai ereje gyenge (Str), ügyessége és karizmája (Dex, Chr) viszont magas.
- **Odinary**: Abszolút harcos típus. Erő nagy (Bo, Str), a többi (Mi, Ma, Dex, Int, Cha) viszont gyér.

A főmenü további opciói:

'L' - **Clear hero**: Az egyik fickó kirúgása.
'E' - **Dismiss hero**: Karakter kimentése és kivétele a csapatból (remove).
'H' - **Engage hero**: Karakter bevétele a csapatba. Az álláslemezről törlődik!
'X' - **See endseq**: Ez valami okos cracker műve. Megcsodálhatjuk általa a „gyönyörű"(?) endsequence-t.
'A' - **Load game**: ????
'S' - **Save game**: ?????????
'D' - **Load directory**: ??????????????????
'I' - **Install Savedisk**: A program készít egy álláslemezt. Formázással kezdi a dolgot, és nem is kérdez rá, szóval jó vele vigyázni.
'G' - **Grafix on/off**: A grafika ki/bekapcsolását lenne hivatott ellátni. Gyakorlatban Grafix on állapotban valamivel kevesebb a grafika (????).
'K' - **Leave monastery**: A kolostor elhagyása, a játék megkezdése/folytatása.
'U' - **Small talk**: Csak **Moon City**-ben van, *Rowena* hercegnőt interjúvolhatjuk meg vele.

A játék alapvetően háromféle helyszínen játszódik: városokban, a szigeten és labirintusokban.

A városokban található dolgok:

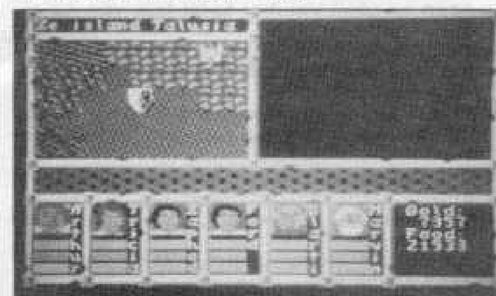
- **Kolostor**: **Moon City**-ben és **Bratayá**-ban középtájon, **Elfrad**-ban délen található.
- **Különféle boltok**: Itt ejthetjük meg a napi bevásárlást. Opciók:
  - **Kaufen**: vásárolni valamit
  - **Verkaufen**: eladni, a vásárlási ár kb. 45%-áért.
  - **Verlassen**: a bolt elhagyása
  - **Gyógyító**: Mindenféle pontjainkat hajlandó visszaadni, pontonként 1 arany fejében. Opciók:
    - **Körperheilung**: Body gyógyítása
    - **Geistheilung**: Mind gyógyítása
    - **Magieheilung**: Magic gyógyítása
    - **Wiederbeleben**: halott feltámasztása
  - **Verlassen**: a ház elhagyása
- **Lakott házak**: Innen szépen kizavarják a csapatot. Ebből van a legtöbb.
- **"Üres" házak** (jó cuccokkal), értelmesebb lakosok: ezekre a leírásban kitérünk...

A sziget:

Itt érdekes dolog a mászkálás, mert minden lépés személyenként 1 kajaadagot fo-

gyaszt. Kellemetlenebb talajon többet is. A következő dolgokat találjuk itt:

- **Városok** (**Moon City** dél felé, **Brataya** keleten, **Elfrad** északon)



- **Runatemplomok** (**Runentempel**) (egy **Moon City**-től északra, egy nyugaton és egy középtájon): Itt készíthetünk varázslatokat a rúnakövekből (ld. varázslásnál).
- **Továbbképzőhely** (**Attic Schloss**) (délnyugat felé): Itt ugorhatnak szintet a karakterek megfelelő mennyiségű XP birtokában.
- **Labirintusok** (**Rialdo's Schloss Moon City**-től majdnem délre, és **Segan's Tower** középtájon)
- Egy **dimenziókapu** középtájon.

A **Landcrystal** segítségével egyébként ezen helyek megtalálása semmi gondot nem fog okozni.

A kezelés:

A joystick (port 2) segítségével mozoghatunk, tűzgombra pedig a karaktereket vizsgálgathatjuk. Egy fickó kiválasztására újabb képernyőt kapunk, ahol a szokásos dolgokon kívül láthatjuk baloldalon a csapat cuccait, jobboldalon a fickónál levő dolgokat, alul pedig néhány parancsot. Ezek:

- **Landcrystal**: A szigeten mászkálva megmutatja a környezetünket.
- **Magic Spell**: Varázslás.
- **Forget Spell**: A fickó által ismert igék közül törölhetünk egyet (ugyanis a számuk korlátozott, szintugrással nő).
- **Equip**: A csapat tárgyai közül feltehetünk egyet barátunkra.
- **Drop**: Az előző ellentéte.
- **Use**: A fickó egyik tárgyának használata.
- **Return/Go on**: A fickó inventory-ja és varázslatai közötti váltás.
- **End**: Vissza a játékhoz.

A harc:

- **Fight**: Kötekedés. Ha már harcoltunk, akkor megkérdi, hogy jók-e a régi opciók, vagy újakat választanánk.
- **Battleorder**: Karaktereink cserélgetése.
- **Stock**: A tárgymenü.
- **Escape**: Nyúlcipő. Nem mindig sikerül.

A Fight almenü:

- **Attack**: Hagyományos pofánvágás, az első három karakter csinálhatja.
- **PSI-Fight**: Mentális támadás.
- **Magic**: Varázslás.
- **Object**: Valamilyen, a karakternél lévő tárgy használata.
- **Defend**: Védekezés.
- **Return**: Visszalép az előző fickóra (az első karakter esetén a főmenübe).

Varázslás:

Ebben a játékban két apró probléma van a varázslatokkal. Az egyik az, hogy jól túl van bonyolítva a varázsigék megszerzése, a másik az, hogy maguk a varázslatok elég haszontalanok **(a harmadik pedig, hogy RUN/STOP-ra a BASIC listát varázsolhatjuk elő — CoVboy)**.

Minden varázslat 3 rúnakőből rakható össze egy rúnatemplomban (a varázslat megalkotásakor a kő nem veszik el), az első az eredet, a második az út, a harmadik pedig a cél (ez mondjuk elég kamu...). 18 féle rúnakő van:

- Peace (béke)
- Light (fény)
- Hardness (keménység)
- Mind (szellem)
- Life (élet)
- Fire (tűz)
- Air (levegő)
- Watch (nézés, vizsgálódás)
- Speak (beszéd)
- Fight (harc)
- Darkness (sötétség)
- Softness (puhaság, lágyság)
- Body (test)
- Death (halál)
- Water (víz, jég)
- Earth (föld)
- Perception (érzékelés, észlelés)
- Magic (mágia)

A következő varázslatokat tudtuk összehozni (zárójelben a varázslat neve után a varázslatot használni tudó osztály(ok):

F - Fighter/Amazon
S - Samurai/Banshee
P - Priest/Fairy
M - Mage/Godess):

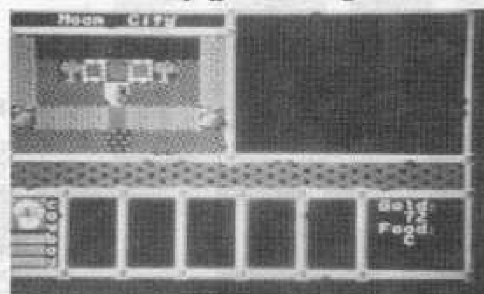
Body Cure (P): Life-Air-Body
Nightview (FSM): Watch-Watch-Watch
Body Potion (PM): Water-Body-Body
Poisoncloud (M): Death-Air-Body
Fireball (M): Death-Fire-Body
Iceflash (M): Death-Water-Body
Mirror (M): Fight-Light-Magic
Resuscitate (PM): Life-Life-Life
Deathcloud (M): Death-Death-Death
Power Potion (P): Water-Hardness-Body
Body Shield (FSPM): Body-Mind-Hardness
Sleep (SM): Mind-Mind-Darkness
Magic Cure + (P): Life-Air-Magic
Magic Cure (P): Life-Hardness-Magic
Power (SM): Magic-Hardness-Body
Dexterity (SM): Magic-Hardness-Perception
Intelligence (SM): Magic-Hardness-Mind
Charma (SM): Magic-Hardness-Speak
Dissolve Magic (M): Magic-Magic-Darkness
Regeneration (P): Body-Magic-Body

Van még két varázslat, amit a mi verziónk nem fogadott el:
Petrify: Hardness-Body-Magic
Re-petrify: Softness-Body-Magic

Egyébként kell, hogy legyen még néhány (jónéhány?) ige (pl. summon-varázslatok), de ez maradjon másra, többet sehogysem tudtunk összerakni.

Még annyi megjegyzés, hogy térképet csak a labirintusokról adunk, a városokhoz némi útmutatót nyújtunk.

Akkor most jöjjön a megoldás:



Kezdetben **Moon City**-ben tartózkodunk. Miután a hercegnővel csevegtünk, elkezdhetünk barangolni. Első feladatunk természetesen a pénz- és tapasztalatgyűjtés, azaz harc minden mennyiségben. Igyekezzünk minél jobb cuccokat venni. **Moon City** ilyen célra kiválóan alkalmas, más dolgunk itt most nincs. Ha már elég pénzünk (cuccunk) van, átrándulhatunk **Brataya**-ba (elvileg **Elfrad**-ba kellene, de onnan úgyis ide küldenének). **Brataya**-ban vehetünk egy-két jobb cuccot, aztán keressük meg *Lapa*-t. *Lapa* elküld minket *Radin* barátjához, akit viszont valami démon szállt meg. Menjünk a könyvtárba, ahol egy érdekes könyvecskét találunk a démonokról. Így hát kóricáljunk el a „vegyesboltba", ahol veszünk egyet a *Nuk Tükre* nevű cuccból (*Nuks Spiegel*). Menjünk vissza *Radin*-hez, akiből a tükörrel sikeresen kiűzzük a démont, mire nagy hálálkodásba kezd, kapunk egy rúnagyűrűt, és elküld *Lapa*-hoz, valamint *Narim*-hez. Keressük fel az illetőket (*Narim* a templomban van), majd ezután a *Narim*-tól kapott kulccsal irány *Somar* villája, ahol újabb rúnagyűrű vár minket. Végül keressük meg *Radin* köpenyét a déli „üres" házban, amely *Radin* Menedékét nyitja. Ennyit **Brataya**-ról, irány **Elfrad**.

Elfrad-ban első utunk a polgármesterhez (*Prior*) vezet, aki panaszkodik egy sort a rúnagyűrűkről. Folytathatjuk a gyűrűk felkutatását. Van egy az északnyugati házban, egy másik *Lapor* házában (némi harc után), a harmadik pedig a grófnőnél (*Tipiman* adta neki) — ezért 1000 aranyat kell fizetnünk. Már csak *Kaluso* gyűrűje hiányzik — ezt négy **Elemental** (egy tűz-, egy víz-, egy föld- és egy légszörny) őrzi, keményebb harc árán kapjuk meg — javasoljuk a mentális pajzsokat.

Ha megvan mind a hat rúnagyűrű, akkor keressük meg a rúnaurakat, akiktől kapunk egy cuccot, amivel átléphetjük a dimenziókaput.

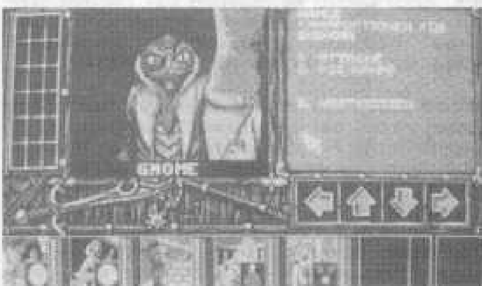
Ennyit egyelőre a városokról. Most keressük fel *Rialdo* kastélyát (**Rialdo's Schloss**). A térkép alapján nem lesz nehéz dolgunk, keressük meg és üssük agyon a tolvajokat, majd a kombinációval menjünk a színes kövekhez, és hamarosan elérjük a kincset. Már távozhatunk is.

A másik ilyen labirintus *Segan* Tornya (**Segan's Tower**). Az első szinten semmi különös feladat, menjünk a lépcsőhöz. A második szinten kapcsoljuk át a K1 kapcsolót, nyomjuk meg a B1 gombot, és szabad az út a teleporthoz. Most keressük meg a B2 gombot, keressük fel a csontvázat, majd irány a lépcső. A harmadik szinten menjünk a B3 gombhoz, majd a lépcső felé. Lesz valahol egy kérdés, a válasz '**MAGIE**'. A negyedik szint egy csigalépcső: lehet körözni az óramutató járásával megegyező irányban, a 6. körnél végre továbbmehetünk. A felső szinten nyomjuk meg a B4 és B5 gombokat, aztán menjünk az X-szel jelölt helyre, ahol szabad az út dél felé, és máris miénk a kincs. A furcsa csak az, hogy a torony elhagyásakor nem kapunk semmi gratulációt.

Eljött az ideje, hogy felkeressük a másik dimenziót. **Garth** nagyon érdekes hely, bár a térképek miatt túlzott részletezésre nem szorul. Keressük fel a helyi főnököt (7 lépcső megmászása után), aki tanulságos monológot ad elő *Tibuk*ról meg a kábítószerekről, a végeredmény az, hogy ad egy kürtöt, amivel egyrészt bezárhatjuk a dimenziókaput, másrészt *Tibuk* barátunkat a felvett emberi formájából visszakényszeríthetjük eredeti alakjába. Hagyjuk is el **Garth**-ot, és menjünk **Moon City**-be, ahol felkeressük *Yakka*-t.



Yakka nagyon örül a kürtnek, és fel is tölti, hogy használhassuk *Tibuk* ellen (ugyanis a dimenziókapu bezárásakor elhasználtuk a töltetét). Valamint közli velünk, hogy *Tibuk* nem más, mint Ő (mindez nőnemben). Ő? Bizony Ő, aki nem más mint a bájos, fenséges stb. *Rowena* hercegnő. Menjünk a kolostorba, és beszéljünk őfelségével, aki némi monológ után dühösen nekünktámad. Ha levertük, akkor még hátravan saját formájában, és már készen is lennénk. Congrats...



A vicc egyébként az, hogy *Rowena* is, *Tibuk* is simán agyonverhető, az általuk varázsolt szörnyek viszont borzasztó erősek (a *Rowena* által varázsolt csontváz a szokásos 10 HP-hez képest még 70 pont ütéstől sem nyúlt ki, a *Tibuk* által előhozott *Ghost* pedig a szinte sértetlen — igaz, csak kettes szintű — csapatunkat szépen taccsra tette). A játék megnyeréséhez így kis mázlival elég a kettes szintig jutni (talán még addig se kell), varázslatokra pedig abszolút nincs szükség.

Némi útmutató a városokhoz:

Moon City:

- **Banshee** (kábítószerárus): A kolostor terétől északra lévő téren ácsorog.
- **Kijárat**: Az előző tértől északra indulva találjuk meg.
- **Gyógyító**: Kolostortól délre a második elágazásnál kelet, a második leágazásnál dél, a kelet felé vezető úton valahol észak felé találjuk.
- **„Vegyesbolt"**: A kolostortól dél felé kell indulni, a második elágazásnál nyugatra fordulunk, itt az első ajtó dél felé.
- **Fegyverbolt**: Kolostortól délre a városfalig, aztán nyugatra a városfalig, az észak felé vezető úton az első ajtó keletre.
- **Pajzsüzlet**: Kolostortól nyugat, az első kereszteződésnél észak, ezen az úton kelet felé van a bolt.
- **Varázsbolt**: Kolostortól nyugat, a második kereszteződésnél észak, ezen az úton kelet felé van a bolt az első kereszteződés után.
- **Yakka**: Kolostortól nyugat, első kereszteződésnél dél, és a kis tér északi részén van az ajtó.

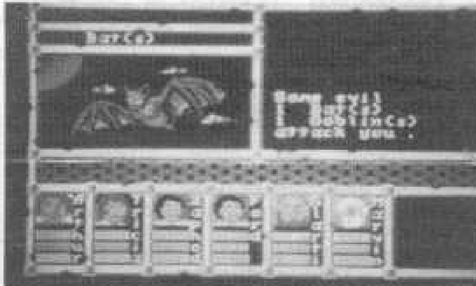


Brataya:

- **„Vegyesbolt"**: A bejárattól rögtön kelet, itt valahol északra van a bolt.
- **Gyógyító**: Bejárattól délre, az első elágazásnál nyugat, itt valahol délre van az ajtó.
- **„Üres"** ház: A gyógyító mellett.
- **Varázsbolt**: A város keleti fala mellett kelet felé, középtájon.
- **Radin Menedéke**: A varázsbolttól kicsit délre.
- **Könyvtár**: A város nyugati falánál nyugat felé, kb. középtájon.
- ***Lapa* háza**: A kolostor-tér északkeleti sarkánál észak felé.
- ***Radin* háza**: A kolostor-tér északnyugati részén észak felé.
- **Fegyverbolt**: A kolostor-tér nyugati falánál nyugat felé.
- ***Somar* villája**: A kolostor-tértől kelet felé induló, északabbra lévő úton észak felé van az ajtó.
- **Pajzsbolt**: A délkeleti nagy tér északi falánál észak felé.
- ***Radin* köpenye**: A délkeleti nagy tér délnyugati sarkánál dél felé van az ajtó.
- **Templom**: A város délnyugati sarkától irány kelet, az első északi úton végig, és ott az ajtó.

Elfrad:

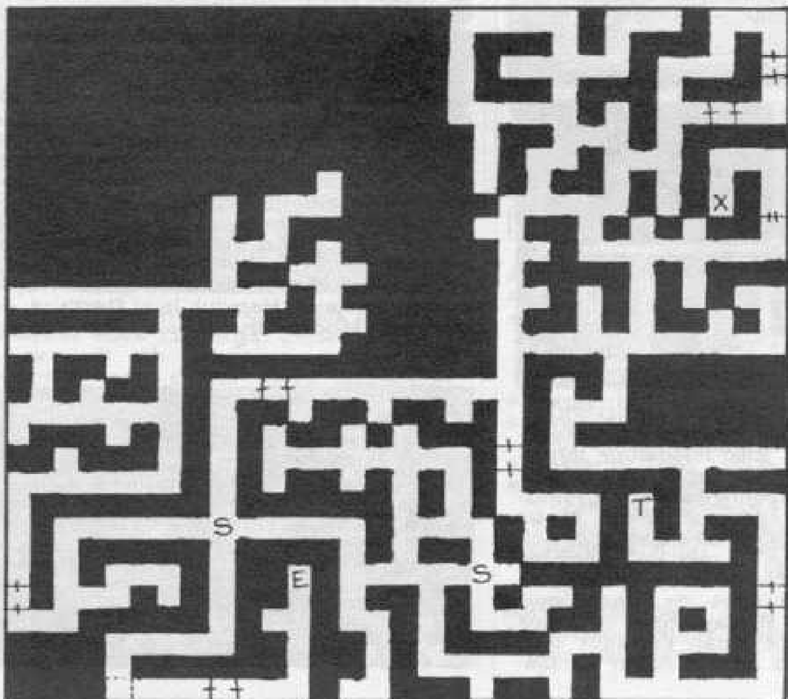
- **Gyógyító**: Az északi úton nyugat felé kell menni, középtájon dél felé van az ajtó.
- **„Üres" ház**: Az északnyugati kis tér deli részén dél felé.
- ***Lapor* háza**: A bejárattól nyugat, dél, ezen az úton valahol kelet felé van az ajtó.
- **Fegyverbolt**: Az előző úton tovább délre, a kereszteződés után nyugat felé van a bolt.
- **Prior**: Az előző úton még tovább délre, az út végén nyugat, az ajtó észak felé van.
- **Rúnaurak**: Mint az előző, de az út végén kelet.
- **Vegyesbolt**: A nyugati falnál kelet felé, középtájon.
- **Kaluso**: A délnyugati kis tér északi részén észak felé.
- ***Tipiman* háza**: Bejárattól pár lépés kelet, aztán dél, az első elágazásnál keletre, ezen az úton észak felé van a ház.
- **„Vegyesbolt"**: Az előző úton, csak dél felé.
- **Másik „üres" ház**: Hasonlóan az előzőekhez, csak kelet felé a harmadik elágazásnál kell fordulni, és dél felé van az ajtó.
- **Grófnő**: Mint az előző, de a negyedik keleti elágazásnál kell befordulni.
- **Varázsbolt**: A harmadik és a negyedik keleti elágazás között nyugat felé van az üzlet.



Megjegyzés: Az „üres" házakba érdemes bemenni, jó kis cuccokat találhatunk.

Végül, a térképek előtt még szólnunk kell a C64 verzió egy igen fontos hibájáról. Ez pedig a „fordítás" (valami ***PB*** nevű csapat vagy illető műve), pontosabban a tárgyak neveinek fordítása. Sajnos a jóember(ek)nek egy csomó tárgy nevét sikerült eltüntetni. Bravó! Szép munka volt.

• Bors Gábor



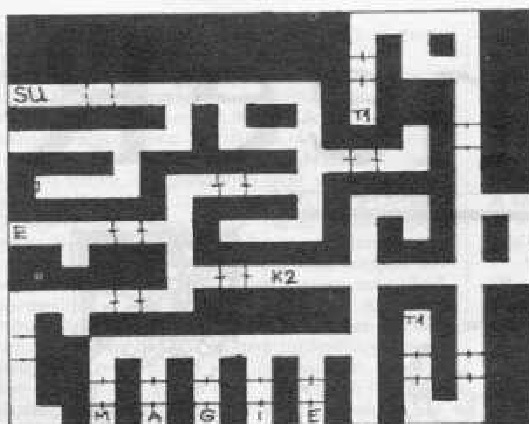
RIALDO'S SCHLOSS

E - ENTRANCE/EXIT
S - SPINNER (Véletlenszerűen kiválasztott irányba fordít, de csak odalépéskor)
T - THIEVES
X - TREASURE
- DOOR
- ILLUSION WALL
- WALL WITH COLOURED STONES

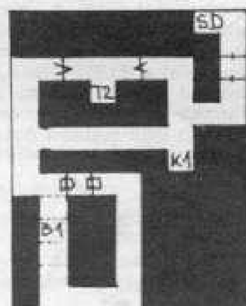
SEGAN'S TOWER

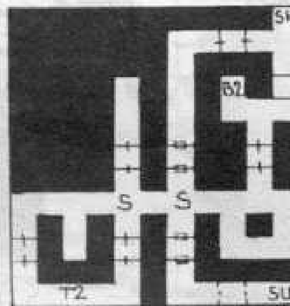
E - ENTRANCE/EXIT
SU - STAIRS UP
SD - STAIRS DOWN
T1, T2, ... T5 - TELEPORTS
K1, K2 - SWITCHES
S - SPINNER
B1, B2, ... B6 - BUTTONS
G - GUARDS
T - TREASURE
- DOOR
- LOCKED DOOR (Általában kapcsoló, vagy gomb nyitja)
- ONE WAY PATH
- ELTÜNTETŐ FAL
- ILLUSION WALL
SK - SKELETON

LEVEL 1

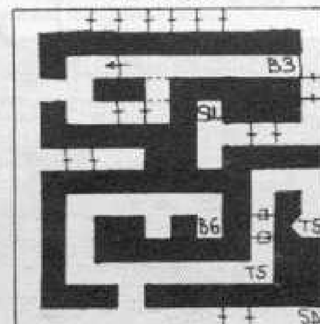


LEVEL 2

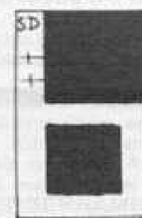




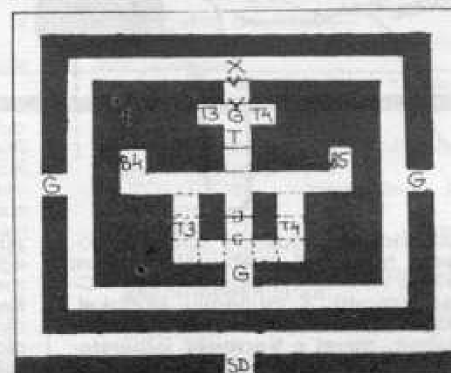
LEVEL 3

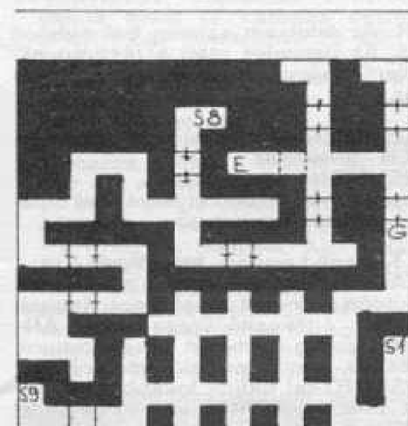


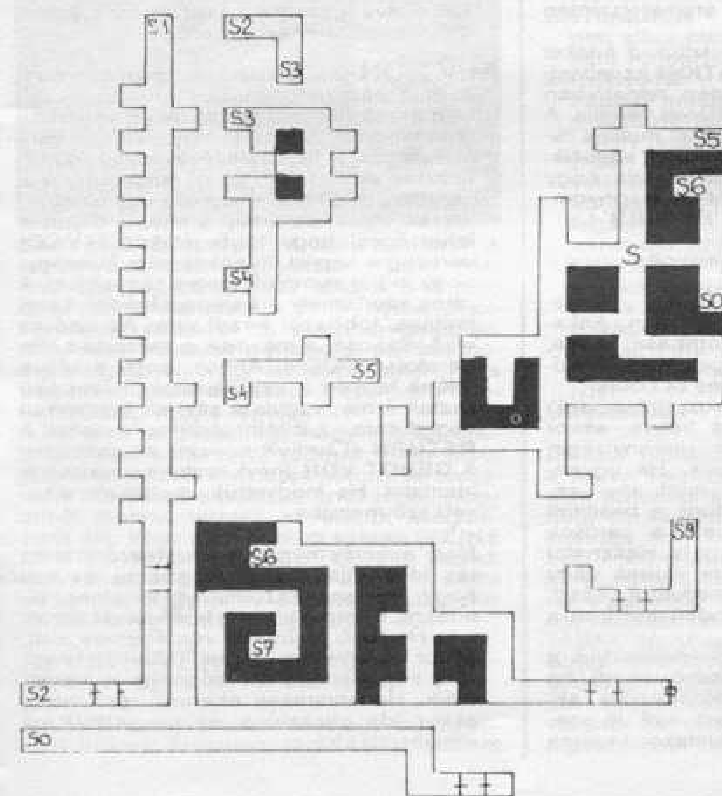
LEVEL 4

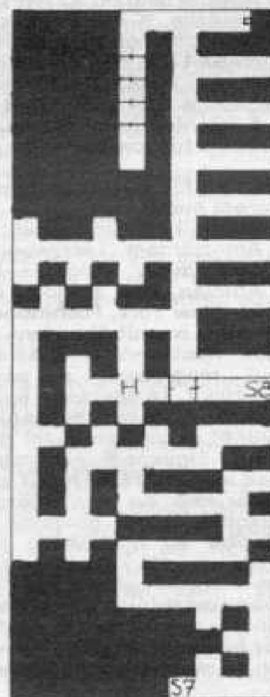


TOP LEVEL









GARTH

E - ENTRANCE/EXIT
S1, S2, ... - STAIRS
G - GUARDS
H - GARTHIAN CHIEFTAIN
- DOOR
- LOCKED DOOR
- ILLUSION WALL
- ONE WAY PATH
S - SPINNER

VermeeR



Nos a változatosság kedvéért ebben a hónapban sem maradtok stratégiai program leírása nélkül. Akiknek Amigájuk vagy PC-jük van és szeretik a stratégiai stuffokat, azok mindjárt továbblapozhatnak a **Discovery** leíráshoz, mivel a **Vermeer** ismereteink szerint csak C64-en leledzik az ***ARIOLASOFT*** jóvoltából. A program német nyelvű **(akkor én el is mentem rágyújtani — CoVboy)**.

A betöltés (no meg a HOTLINE intro) után megcsodálhatjuk a cimképernyőt, melyről egy *ISAURA*-szerűség kacsint ránk. A '**SPACE**' megnyomása után az első kérdés az, hogy akarunk-e kimentett állást folytatni vagy nem.

JA: igen, ez esetben be kell írnunk a kimentett állás nevét.

NEIN: nem, ez esetben továbblépünk.

Továbblépve a játékosok számát állíthatjuk be (2-4). Ppersze lehetőség van arra is, hogy egyedül játsszunk, de úgy nincs ellenfelünk, így az amolyan bemelegítésféle játék lesz. Négy játékosnál viszont olyan lassú, hogy élvezhetetlen. Kezdetben 50000 Márka zsebpénzzel rendelkezünk, amit jól meg kell soxorozni, hogy szép festményeket vásároljunk.

Ezt követően a főmenü tárul a játékos elé. A főmenü más és más attól függően, hogy termelő, aukciós vagy értékesítő városban vagyunk éppen. Pl. a két értékesítő város (London, New York) egyben aukciós város is. Szóval a kezdeti lelkesedést egyből letöri az elénk táruló érthetetlen táblázat. Ez (sajnos) minden hónap elején megjelenik, és az árak stb. változásairól informál. Felül 1917. decemberét olvashatjuk, vagyis ki süthetjük, hogy 1918. január 1. van (amit egyébként a tűzgomb vagy a 'RETURN' megnyomása után ki is ír a felső sorba).
Baloldalon a társaságok nevét és a részvényeik értékét olvashatjuk (márkában). Jobb oldalon a terményeket és áraikat (szintén márkában) láthatjuk.
Alul 3 szó jelenik meg, mellettük 3 értéket is felfedezhetünk: az **INFLATION** az inflációt mutatja %-ban, ezt a gép negatívban vagy pozitívban méri és RND-vel variálja. A **ZINSSATZ** a havi kamat értékét mutatja %-ban. Ez is eléggé RND-szerűen változik. Legalul a **DOLLAR** felirat azt mutatja, hogy 1 $ jelenleg hány márka. Most megnyomhatjuk a tűzgombot, vagy a '**RETURN**'-t.

REISEN: Utazás (mindenhol)

Városi menü

Rendelkezésünkre áll: Berlin, Párizs, Amszterdam, Lisszabon, London, Ankara, Bombay, Colombo, Mombasa, Duala, Abidjan, Rio, Bogota, Guatemala, Mexikó, New York, Richmond és St.Louis.

Ebből a menüből tudunk mozogni a játékban. Ráclickelünk a kívánt helyre, ekkor alul megjelenik a pénz mennyisége, amennyit az utazásra költünk. Ha ugyanarra a városba utaznánk, mint ahol vagyunk, akkor várakozni tudunk a beállított ideig. Ugyanezt eredményezi a városok alatt lévő **AUFENTHALT** pont is. Használni akkor kell, ha egy árverésre várunk vagy hasonló dolgot óhajtunk megvárni. Lásd: később. Az **AUSGANG** minden esetben a menüből való kilépést jelzi.
Ha utazgatni akarunk, akkor kiválasztjuk a célállomást (nincs mellette rombusz jel), ha nincs az utazáshoz elegendő pénzünk, akkor felajánlja az ittartózkodást, ami JA esetén 14 napos lesz, és a lejáratakor kapunk egy kis zsebpénzt egy havertól (400-2500 DM).

AUFENHALT: Szabadságra megyünk. Ezt követően meg kell adnunk az időtartamot napokban. Aukciós városban megszakad a szabadság azon a napon, amikor az aukció van. Amennyiben egyszerre többen vannak egyazon aukciós városban szabadságon, akkor csak az első ember szabadsága szakad meg, de mindegyik részt vesz az árverésen.



BANK (mindenhol)

REEDEREIEN - részvények: Bal oldalt láthatjuk az aktuális árfolyamot részvényenként. **ANKAUF**-fal tudunk vásárolni, **VERKAUF**-fal eladni, **ÖFFNEN**-nel a teljes vásárolt mennyiséget kérdezhetjük le. Itt is az **AUSGANG**-gal tudunk kilépni.

DOLLAR: Az árfolyam szintén bal oldalon látható. Az üzletelés mint a részvényeknél. Nem nagyon használható a dollár biznisz.

KREDITE: Kölcsön törlesztése/felvétele.
TILGEN - törlesztés
AUFNEHMEN - pénzfelvétel
Felvenni max. 32000-et lehet. Bal oldalon a tartozásunk látható.

MARKT (csak London, New York)

VERKAUF-fal tudjuk eladni a megtermelt és elküldött terményt a bal oldali árfolyamon, csak értékesítő városokban. **ANKAUF**-fal pedig terményt vásárolhatunk a vetéshez, csak termelő városokban. **TRANSPORT**-tal tudjuk továbbküldeni a cuccot valamelyik értékesítő városba. A **TERMINE** segítségével megnézhetjük a két értékesítő városban lévő készletünket, illetve a szállítási szerződések adatait (határidő, mennyiség stb.).

AUKTION (csak aukciós városokban)

Aukció napján elindul az árverés, melyben mindenki részt vesz, aki a városban tartózkodik, továbbá egy VICO nevű törzstag is. A licit ezresével emelkedik. A licitálás úgy megy, hogy megnyomjuk a tűzgombot. Ekkor a kép ára egy ezressel feljebb ugrik, de a kép a mienk. Olyan is lehetséges, hogy több játékos (+VICO) verseng a képért. Ilyenkor nem mindegy, hogy mikor nyomjuk meg a tűzgombot. A piros sáv, amely a kalapácslendítő kezet imitálja, többször kezdi újra. Az első az első játékosé, a második a másodiké stb. az utolsó VICO-é. Ahhoz, hogy a kép a miénk legyen a kalapácsnak 3-szor kell asztalt érnie, vagyis a sávnak 3-szor kell végigfutnia... Licitálni „hitelbe" is lehet. A **RETURN**-el tudjuk növelni az összeget. A **GEBOT VON** (név) mutatja az aktuális ajánlatot. Ha megvettük, mehetünk a következő menübe.

Nem aukciós napon a következő 3 árverés időpontját tudjuk megnézni, és azt, hogy milyen mázolmányt kínálnak eladásra. Pontosabban a festő nevét láthatjuk. Ha több festmény van egymás alatt, akkor valamilyen hamis (általunk megvett) kép eladásának időpontja is megjelenik. Ha árverésen akarunk résztvenni, akkor ide clickelünk és megjelenik az irányár.

SAMMLUNG

Gyűjtemény (aukciós városokban)

Ez a mi kedves házi képtárunk. Fent sok stílus mellette egy szám mutatja, hogy miből mennyi van. Mármint festményekből. Nyolc irányzat van, ezek mindegyikéhez 5-5 kép tartozik, vagyis összesen 40. Ami számunkra érdekes az, hogy megvizsgáljuk az új képünket. Ez a legalsó ponttal lehetséges: **NEUERWERBUNGEN**. Újabb menü következik a **GUTACHTEN** ponttal nézhetjük meg az új szerzeményt. Gyakorlatilag ez a szakértői vizsgálat. Ha az **ECHTER VIGO VERMEER** üzenetet kapjuk, a kép hamis. Ha **ORIGINAL** kiírás van a szövegablakban a kép valódi. Előbbi esetben a **VERKAUF**-fal tudjuk eladni ha valódi a kép az **EINORDEN**-el lehet „besorozni", vagy inkább eltenni a képet. Mind a negyven képnek van egy hamisítványa is. Ha mindkettő előkerül, akkor a hamisat elkobozzák, és a pénzünknek annyi... Néha (általában újévkor) szoktak képeket sorsolgatni, és néha (teljesen véletlenül) mindig valamelyik játékos nyeri (különösen esélyes az 1. játékos, ugyanis szinte mindig ő nyeri).

ÜBERSICHT - áttekintés

Alaphelyzetben a MARKT/TERMINE menüt mutatja.

SPEICHERN: Játékállás kimentése. Lemezre ment (a kazettás verzió itt kiakad!). Egy mentéshez 28 blk. szükséges. Kiválasztása után a gép megkérdi, hogy komolyan gondoljuk-e a dolgot. Igenlő válasz esetén már pötyöghetjük is be az állás nevét.

PLANTAGEN: Az ültetvényeink adatait tartalmazza. **LAND** - melyik város környékén van a föld; **ANBAU/FLÄCHE** - az 1., 2. és a 3. parcellán mit termesztenek; **ARBEIT** - hány munkás dolgozik; **LOHN** - a fizetések mértéke; Alul a **GESAMT-FLÄCHE** mögötti szám mutatja, hogy hány hektár földünk van.

AUKTIONEN: Ugyanaz, mint feljebb, csak ezt akkor használjuk, ha egy ültetvényen vagyunk, és nem tudjuk, hol lesz a következő árverés (vagy átverés?).



Nos ennyit az európai városok menüiről. A képernyő a déli városokban kicsit más, mint Európában. A pénz ablaka alatt lévő ablakban a maximum 3 ültetvényünkről olvashatunk adatokat. A szám megmutatja, hogy hány hektáros a parcella, mellette pedig megjelenik, hogy mi terem rajta. (Ha a parcella 0 hektáros, akkor a „termény" neve: **WEIDE**, vagyis legelő).

A bal alsó sarokban egy nagy kijelző található. Felső sorai arról szólnak, hogy most járunk itt először / x napja jártunk itt utoljára. A következő sorokban arról regél, hogy miből mennyi termett az utóbbi látogatásunk óta, vagy nem termett semmi (**KEINE ERNTE**). Végül az ARBEITER szó mellett leolvashatjuk, hány munkásunk van, alatta pedig azt, hogy hány márkát kellett nekik kifizetni a legutóbbi látogatásunk óta.

Az ÜLTETVÉNY főmenü

REISEN - ugyanaz, mint az előbb

BANK - tőzse

MARKT - annyi a változás, hogy most venni tudunk terményt (**ANKAUF**), viszont jóval drágábban, mint ahogy azt el tudjuk adni.

PLANTAGE - Ez egy teljesen új menüpont, az **AUKTION** helyére pakolták be. Itt tudunk földet venni (**LANDKAUF**). Ekkor három egységes területet képezhetünk. Tudunk földet beültetni (**ANBAU**), magyarul vetni, és össze tudjuk vonni az ültetvényeinket (**LANDREFORM**). Összevonás után üres, azaz bevetetlen lesz. A teljes ültetvényt vagy annak részeit a **LANDVERKAUF** ponttal tudjuk eladni. Ha a **LANDKAUF**-nál már meglévő parcellához vásárolunk földet, és van még olyan magunk, mint amilyen a parcellán terem, akkor a gép automatikusan beülteti az újonnan vett hektárt is. Ha földet adunk el, vagy úgy **LANDREFORM**-álunk, hogy már be van vetve a telek, akkor a növényirtás eredményeképpen megjelenik a növényzet 70 %-a a raktárban. A felül található táblázat sok érdekes infót takar. Az első 3 sor ugyanaz, mint a főképernyőn a pénz alatti ablak. A **LANDPREIS** a föld hektáronkénti ára. Ez a szabadonlévő területek csökkenésével fokozatosan nő, így lehetséges, hogy az első hektárt 150 DM-ért, az utolsót pedig 1500-ért vesszük meg.

ARBEITER

Munkások (termelő városokban)

Ez a menüpont is új, a **SAMMLUNG** helyén található. Kiválasztásával egy nagy táblázat és egy almenü tárul a szemünk elé.

A táblázat felső részén (PLANT 1...) olvashatók le a földeink adatai:

FLÄCHE: hány hektáron mit termelnek

ERNTE: mennyit termett a parcella a legutóbbi látogatás óta

PRO HA: a termőterület és a termés aránya %-ban

Az alsó táblázatrész a munkásokról szól. Mivel egy város környékén egyszerre több játékos is vehet földet, a maximális 500 munkást meg kell osztani. Az **ARBEITER** szó alatt található meg, kinek hány munkása van. Az **ABWERBEPRÄMIE** szó alatt azt olvashatjuk, hogy mennyit kell leperkálni egy azaz 1 munkásért, ha el akarjuk csábítani (ld. később).

Az almenü a következő:

EINSTELLEN - munkásfelvétel (minden városban max. 500 lehet)

ENTLASSEN - munkás elbocsátása (minden elbocsátott munkás után koponyánként 10 Márkát kell perkálni)

LOHNHÖHE - itt állítható be a fizetés (a napibér emelhető/csökkenthető), aloldalt, a táblázat alatt olvashatjuk le a TARIF-LOHN (követelés) és a TAGESLOHN (napibér) értékét. Ha a munkások többet követelnek, mint amennyi a napibérük, akkor távirat érkezik a követelésről. Ha nem fogadjuk el, akkor rövid úton távozik mindenki, szóval érdemes elfogadni...

ABWERBEN - Elcsábítás. Átvehetünk embereket a másik játékostól. Ezért egynapi bérük 90-szeresét kell fizetni. Így tönkre is vágható az ellenfél, ha egy szállításra termel. Fura módon a kifizetett összeget nem az ellenfél kapja meg, hanem elfolyik.

ÜBERSICHT - mint feljebb.

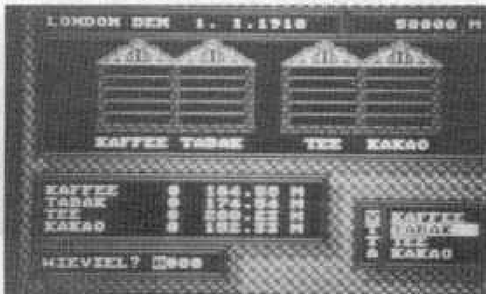
Először Londonban kezdünk 50 ronggyal, a nevek beírásának sorrendjében. Kezdés előtt érdemes egymás között megegyezni, hogy korlátozzuk-e a játék adta lehetőségeket vagy sem (ez egyenértékű a kibabrálással). A Bankban rögtön fel is vehetjük a 32 ezret. Azután elmegyünk valahova ültetgetni. Valamelyik termelő városban vegyünk egy kisebb földet és vessük be. Nos, a TABAK (dohány) biznisz a legjobb. Javasoljuk ANKARÁ-t és RICHMOND-ot. Vegyünk 50 egység Tabak-ot és 50 hold földet. Vegyük fel mind az 500 munkást és várjunk 14 napot. A termést küldjük el a legközelebbi nagyvárosba, LONDON vagy NEW YORK, és adjuk el. Menjünk vissza es vegyünk még földet majd azt is ültessük be. Ez így megy addig, amíg nem lesz teljesen a miénk az ültetvény.

Feltétlenül számítsunk rá, hogy termés csak 2 hét után van, ki kell fizetnünk a munkások bérét, a szállítás és a visszautazás költségét is.

A termelési értékek azonos feltételek mellett a következőképpen alakulnak: dohány — 200 %, tea — 130 %, kávé — 112 %, kakaó — 100 %.

Pl. 10 egységnyi területen 100 munkás 30 nap alatt 38 kávét, 68 dohányt, 44 teát és 34 kakaót termel, persze csak azokban a városokban, ahol az adott növényt érdemes termeszteni.

Az egy területre jutó munkások optimális száma tíz, azaz 50 egységnél nagyobb területen érdemes a teljes munkáslétszámot (500), 50 területegység alatt pedig egy egységre 10 munkást foglalkoztatni.



A játék üzenetei

a) Történelmi üzenetek

Általában dátumhoz kötődnek és tájékoztató jellegőek.

- WILSON... - W. kihirdeti a 14 pontot
- WESTOFFENSIVE... - ezt épp elfelejtettük
- ZUSAMMENBRUCH... - összeomlott a német nyugati front
- REVOLUTION... - forradalom, II.Wilhelm lemond
- SPARTAKUSAUFSTAND... - Szpartakusz felkelése Berlinben (?!)
- ERSTER... - az első sikeres átrepülés az Atlanti-óceán felett
- GESETZ... - az alkoholtilalom törvény USA-ban
- WEIMARER... - a weimar-i alkotmány
- SYRISCHER... - a sziriai kongresszus kihirdeti a függetlenséget
- KAPP-PUTSCH... - a K.P. megbukott
- VII.OLYMPIADE... - az antwerpeni VII. olimpia
- ERSTE SALZBURGER... - az 1. salzburgi fesztivál
- RESA KAHN... - R.K. megbuktatja a perzsa uralkodót
- AUFSTAND RUSSISCHER... - az orosz matrózok felkelése
- ENRICO CARLISO... - E.C. meghalt Nápolyban
- PEN-CLUB... - A P.C.-t megalapították Londonban
- IN BERLIN... - bemutatták az első hangosfilmet Berlinben
- MUSSOLINI... - M-t miniszterelnökké választják
- GRAB... - G. megtalálja Tutankhamon maradványait
- UDSSR... - valami őrült megalapította a CCCP-t
- RUHRBESETZUNG... - a Ruhr-vidék elfoglalása
- PHYSIKER... - a müncheni fizikusok a röntgent próbálják hasznosítani

Biztos van még tovább is, de nem sok kedvünk volt napokig várni, hogy újabb hírek jelenjenek meg a képernyőn.

b) Pénzt kapunk

Ez lehet pl. lottónyeremény, ajándék, örökség stb., általában 8000-25000 DM közötti összeg.

- EIN FREUND... - egy haver küldött pénzt

ERBSCHAFT FÜR... - örökség
GEWINNAUSSCHUTTUNG... - nyeremény szakadt a nyakunkba
LOTTERIEGEWINN FÜR... - lottónyeremény
SCHENKUNG FÜR... - küldemény
STEUERRUCKZAHLUNG FÜR... - valaki visszafizette a kölcsönt
WETTGEWINN FÜR... - nyeremény

c) Probléma van a városban

Lehet zavargás (pl. UNRUHEN IN...), ennek nincs következménye.

Sztrájk (STRIKEN IN...) esetén áll a termelés, mivel a munkások automatice kirúgják magukat... viszont a föld megvan, így újra felvehetünk munkásokat (odaérkezéskor nem kell bért fizetni).

Elpusztulhat vetés, pl. sáskajárás (UNWETTER IN...) pusztíthat, így leállhat a termelés. A munkások maradnak, de újra kell vetni.

Valami szabotázsakció, vagy elemi kár következtében megsemmisülhet az ültetvény.
AUFSTAND IN... - felkelés
ERDBEBEN IN... - földrengés
FLACHENBRAND IN... - tűzvész
REVOLUTION IN... - forradalom
PUTSCH IN... - puccs
A munkások ekkor is maradnak, de új földet vehetünk, és újra vethetünk.

d) Inflációs előrejelzések

Pl. kiírja, hogy **INFLATIONSBERUHIGUNG**, vagyis az infláció nyugszik, nem nő.

e) Bérkövetelés

Pl. ha egy várost úgy hagyunk el, hogy a bérkövetelés magasabb, mint a fizetés, akkor a program elutazáskor rákérdez, hogy megadjuk-e a magasabb bért? Célszerű 'JA'-t választani!

f) Üzleti megrendelések

Akkor jelentkezik, ha egy termelővárosba utazunk, és egy értékesítő város előző szerződése lejárt. Ekkor meg fogja adni, hogy milyen terményt, milyen határidőre, milyen áron vesz át (az ár mindig a pillanatnyi vételi át, ami az eladási ár 180 %-a, a határidő pedig 1-5 hónap). Mindenkit végig fog kérdezni, hogy akar-e szállító lenni, s ha igen, akkor mennyi termény leszállítását vállalja. Más dolgunk nem lesz, mint az adott mennyiséget az adott város raktárába küldeni. Ha nem teljesítjük, akkor a szerződés összegének 25 %-át nekünk kell büntetésként fizetni.

g) Teljesítések, büntetések

Üzleti szerződések lejáratakor jelzi ki.

h) Szabadság

Általában akkor jön be, amior éppen nem kellene (21-31 nap).

i) Nyereménykép sorsolása

Minden év végén kisorsolnak egy képet (**NEUJAHRTOMBOLA**) a játékosok között (ez mindig eredeti).

A játék végén az nyer, akinek több festménye van. Ha belebuknánk a vállalkozásba, ajánlhatunk egy észszerű tippet: Küldjünk el min. 200-300 TABAK-ot, vagy TEE-t a rendeltetési helyre (TERMINE), így ha 50000 felett lenne a tartozás, ne adjuk el az ültetvényt, hanem várjunk arra, hogy ugyanoda még egyszer legyen VÁLLALÁS.



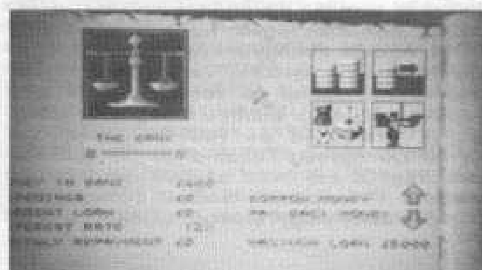
Huh hát ennyi lett volna a **VERMEER**. Ugye nem is olyan bonyolult. A szerzők a **TRANSWORLD**-höz hasonlóan itt is sportot űztek a menürendszerek elbonyolításából. Ebben a játékban még a menüt is menüből tudjuk kiválasztani. Nem maradt más hátra, mint hogy köszönetünket fejezzük ki három lelkes CoV olvasónak, névszerint **Paksi Gábor**nak Székesfehérvárra, **Várhelyi Balázs**nak, Gödöllőre és végül **Balogh Miklós**nak (művésznevén **SV Matias**), Bajára, akik beküldött tippjeikkel segítették eme sokak által kért program leírásának elkészültét. **SV Matias**-nak külön is köszönjük a mellékelt táblázat elkészítését, sokat segített vele.

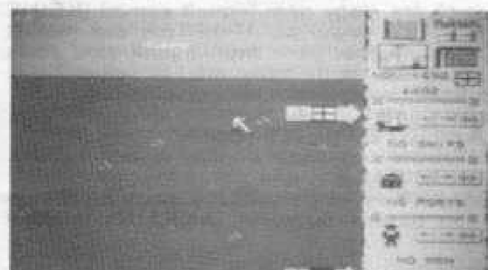
Utazási táblázat (napokban) és a termelési adatok

	Berlin	Paris	Amsterdam	Lissabon	London	Ankara	Bombay	Colombo	Mombasa	Duala	Abidjan	Rio	Bogota	Guatemala	Mexico	New York	Richmond	St. Louis	Kafee	Tabak	Tee	Kakao
Berlin	X	2	1	6	3	5																
Paris	2	X	1	3	2	7																
Amsterdam	1	1	X	4	2	6	15	18	14	11	11	19	19	21	22	16						
Lissabon	6	3	4	X	4	8	17	18	12	8	7	14	14	16	18	12						
London	3	2	2	4	X	8	17	19	14	11	10	18	17	19	20	13						
Ankara	5	7	6	8	8	X	9	11	9	9	10	20	22	24	26	20				*	*	
Bombay			15	17	17	9	X	2	8	13	16	24	28	32	33	29				*	*	
Colombo			18	18	19	11	2	X	8	13	16	24	29	32	34	30					*	
Mombasa			14	12	14	9	8	8	X	6	8	16	21	25	27	23			*			
Duala			11	8	11	9	13	13	6	X	3	11	16	19	20	17			*			*
Abidjan			11	7	10	10	16	16	8	3	X	9	12	16	18	15			*			*
Rio			19	14	18	20	24	24	16	11	9	X	7	12	14	14			*	*		*
Bogota			19	14	17	22	28	29	21	16	12	7	X	4	6	9			*			*
Guatemala			21	16	19	24	32	32	25	19	16	12	4	X	2	7			*			
Mexico			22	18	20	26	33	34	27	20	18	14	6	2	X	7			*	*		
New York			16	12	13	20	29	30	23	17	15	14	9	7	7	X	2	4				
Richmond																2	X	2		*		
St. Louis																4	2	X		*		

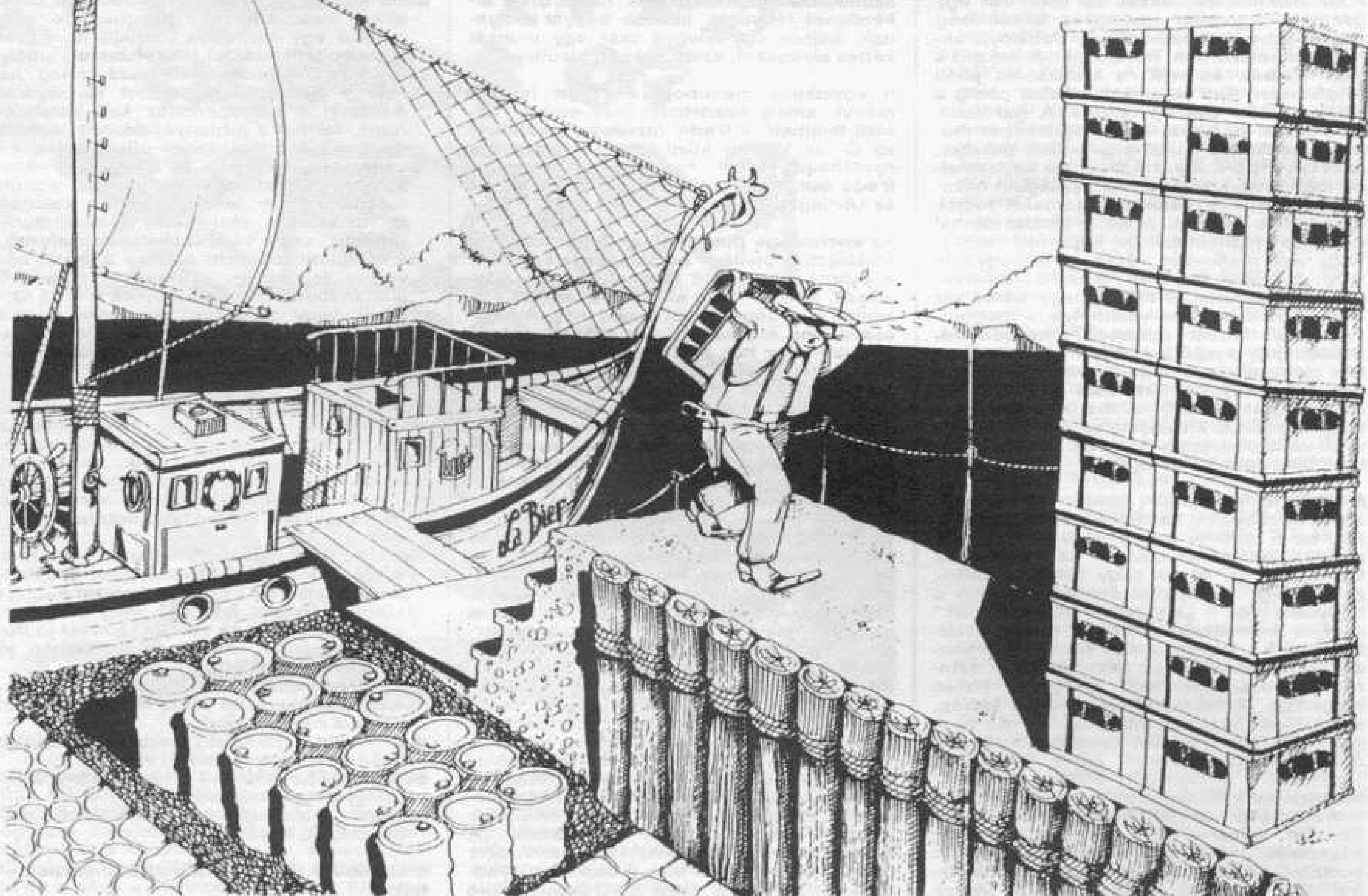
Képek a DISCOVERY c. programból:







DISCOVERY



Az angol ***Impressions*** már jónéhány évvel ezelőtt stratégiai játékokra specializálta magát. Az Újvilág felfedezésének 500. évfordulója alkalmából azonban abbahagyták, az egy kaptafára készült dömpinget, aminek utolsó tagja a **Charge of the light brigade** volt. A **Discovery** már egy új szisztémával készült, amit ha nagyon hasonlítgtni akarunk, akkor a **Powermonger** és a **Pirates** keverékének tűnik. A játéknak egyébként annyi köze van *Columbusz*hoz, hogy bizonyos időközönként digitalizált képek kíséretében infókat kapunk a legendás úriemberről, illetve útjairól. Ja, C64-es verzió nincs, nem is volt és valószínűleg nem is lesz, Amigán és PC-n viszont ráfér 1 lemezre.

A nyelv kiválasztása után származási helyünket (*country*) jelölhetjük ki. A legtöbb ország neve nem jelenthet nehézséget, a *prussian* poros, a *colonial* gyarmati. Az utána következő menüben leendő emberünk színét határozhatjuk meg. Ezután a meghódításra váró világ következik, itt Amerika mellett még őt kitalált földrész választható, majd a játék típusát adhatjuk meg: szabadverseny, eldorádó, pénzverseny, földverseny. Túl nagy különbség nincs egyik között sem, az első kettőben meg kell keserítenünk vetélytársaink életét a siker érdekében, az utolsó kettőben csak a pénz-, illetve földszerzésre kell törekednünk.

A nehézségi fok beállítása után végre elkezdődik a játék, ahol mindjárt a kék óceán képe tárul szemünk elé. A bal felső sarokban a kurzor jelenlegi koordinátáit láthatjuk, amelynek nincs sok értelme, kivéve, ha valaki meg akarja jegyezni, hogy mondjuk X 1116 és Y 2867-es koordinátán van egy város.

A jobb felső sarok már érdekesebb: öt ikont láthatunk. Az első egy **pergament**, egyelőre nem érdekes. Egyfajta napló, amelyen minden fontosabb esemény bejegyzésre kerül. Bal oldalon a naplóban a történést előidéző ország zászlaja található, mellette a dátum és a hajó neve (később városé), ezalatt az esemény. Ezek a következők lehetnek:

Ship dispatched — Hajó útnak bocsájtva. Ez a legelső bejegyzés.

Port founded — kikötő találva. Nyilván az a legjobb, ha a mi zászlónk mellett olvasható, hiszen akkor már előnyökkel indulunk a többiekkel szemben. Ilyenkor a hajó eltűnik és annak neve helyett a település neve látható.

Natives attacking — bennszülöttek támadnak, nem olyan nagyon jó hír. A bennszülöttek egyébként sárgaruhás, kétlábú élőlények, akik hosszú copfban hordják hajukat **(jé, én eddig azt hittem azok a Köztisztasági hivatal emberei — CoVboy)**.

Warehouse needed — kéne má' egy raktár. Akkor írja ki, amikor sok alapanyag (fa, kő stb.) összegyűlt (telepeseink a kikötéskor automatikusan elkezdenek dolgozni), és már nem fér a kikötőbe. Az építkezésről majd később.

Port expanding — bővül a kikötő. Építkezésnél írja ki.

Port attached — kikötő megtámadva. Az egyébként jóindulatú ellenfelek néha úgy döntenek, hogy megszabadítanak minket néhány telepestől. Ilyenkor erőd létesítése ajánlott.

Port failed — kikötő befuccsolt. Ha sokáig nem nézünk egy település felé, akkor a lakók elhanyagoltnak érzik magukat és eltűnnek a föld színéről.

Port captured — kikötő foglyul ejtve. A támadás következménye, ha nem teszünk ellene semmit.

XY gave up the New World — xy ország feladta az Újvilágot. Ha rászállunk egy ország városaira és hajóira (*á la Pirates*), akkor remélhetőleg rövidesen ezt olvashatjuk. Attól kezdve ők már nem zavarnak bennünket.

XY sold goods in the old world — xy hajó eladott javakat a régi világban. Ez gyakorlatilag a játék célja (és az, hogy a többieket meggátoljuk ebben). Ehhez azonban új hajót kell építtetnünk a telepesekkel, vagy a régi világból küldeni egyet.

Ship sunk — hajó elsüllyedt. Szomorú esemény, főleg, ha velünk történik.

Jézusom, még csak az első ikonnál tartunk?! Mi lesz ebből? A második ikon néhány aranyérme társaságában a **BANK** feliratot ábrázolja. Ráclickelve a bankban lévő pénzünket láthatjuk (kezdetben 4000 font), a kiadásokat, a felvett kölcsönt, az érdekelt séget százalékban, és a hónaponkénti visszafizetés összegét. Emellett két nyillal tudunk kölcsönt felvenni (**borrow money**), és visszafizetni (**pay back money**). A legnagyobb felvehető összeg 5000 font. Felül még négy ikont láthatunk, az első (**érmék**) a számlánk állását mutatja: **Purchase** — vétel (gyárak, raktárak stb.), **Interest** — érdek, **Overheads** — üzemi költség (gyárak,

farmok), **loss of** — eddigi veszteség, **Previous year loss off** — a tavalyi év vesztesége, **Since 1490 loss of** — 1490 óta veszteség. Az utóbbiak, ha a játék folyamán csökkennek, akkor az cool. Ha egy gyárunk vagy akár egy egész falunk leég **(akkor az egy trójai falu — CoVboy)**, akkor értelemszerűen növekszik. A második ikon (**érmék és nyíl**) a kiadásokat jelöli részletesen. Alul az érdek, az alatt pedig a teljes kiadási összeg látható. A harmadik ikon (**zsák és birka**) egy világtérképet mutat (Amerika és Ausztrália nélkül persze), ahol fehér pontok jelzik a velünk kapcsolatba léptethető kikötőket. Az Újvilágból hazaérkező hajók a választott városba fogják szállítani a javakat, ezért a kiválasztásnál érdemes lepillantani a képernyő aljára, hogy mit mennyiért vesznek. A negyedik ikon (**telepes hajóval**) talán a legfontosabb: a hajóvétel. 8 kis és nagy bárka vár ránk, a nyilat rávive valamelyikre megtudhatjuk a típusát (**kalandor, kereskedő, csatahajó**), a rajta lévő ágyúkat (**Guns**), az árát (**costs**), a fenntartáshoz szükséges pénzt (**upkeep**), teherbírását (**tonnage**) és sebességét (**speed**). A bal egérgombbal megvehetjük a kiválasztottat, ha nem akarunk vásárolni, jobb gombbal visszaléphetünk. Na, ennyit a bankról.

A főmenü harmadik ikonja egy **térkép**, amelyre clickelve kezdetben sejtelmes köd lepi be a teret — amelynek egy kis része minden kikötésnél eltűnik, és előtűnik az Újvilág talaja. Itt is négy ikont találunk, amely négy térképkijelzést fed. Az első a hagyományos „hegyek, domborzatok" stuff, a legmélyebben fekvő terület sötétzöld, míg a legmagasabb fekete. A második ikon a népességet jelzi, mi olyan színnel vagyunk feltüntetve, ahogy az elején megadtuk. A harmadik egy mezei térkép, amely nem jelöl semmit, csak jól néz ki. A negyedik ikon a terület hovatartozását jelzi, a választott színnel.

Visszatérve a főmenübe, már csak két ikon maradt hátra: az „**INN**"-be betérve a „játékosokat" látjuk — azaz az egyes nemzetek képviselőit, előttük a rendelkezésre álló pénzzel. Mindig változik, hogy mi melyikkel vagyunk, rájuk clickelve a kémek jelentését olvashatjuk el: **competitor** (versenyző — utána az országa), **ports** (kikötők száma), **ships** (hajók), **money** (pénz), **sales** (üzletkötései az Ó- és az Újvilág között fontban, tehát nyereségben.

A főmenü utolsó ikonja annak az országnak a zászlaja, amelyiket választottuk. Ebben tudjuk újrakezdeni a játékot, kimenteni és betölteni egy állást, és állítani a játék gyorsaságát.

Zászlónk mellett az aktuális dátum kapott helyet, alatta hajóink között tudunk lapozni, a két szemmel tudunk ráállni a választottra. Alatta kikötőink közt lapozhatunk — ugyanaz a módszer, mint az előbbinél. Ezalatt pedig embereinkre irányíthatjuk a kamerát. Még ezalatt is van valami, mégpedig az, hogy éppen mivel foglalatoskodnak telepeseink.

Most pedig végre szót ejtenénk magáról a játékról is. Amikor megvettünk egy hajót, az befut a kikötőnkbe (amely nem más, mint egy nyíl a zászlónkkal), és vár **(Hát ez érdekes, én várat sehol sem találtam — CoVboy)**. Ilyenkor a főikonok alatt a hajó neve, jelenlegi státusa (**waiting**), a legénység közhangulata (**morale**), az ágyúk száma, az áru tonnában, a maximum teherbírás, a kár %-ban és a hovatartozás van feltüntetve. Ezalatt elválasztva azok a dolgok, amiket a hajóval cselekedhetünk: felfedezés (**discover**) — kezdésnél mindig ezt kell bekapcsolni. Ekkor a gép érdeklődik, hogy milyen irányba induljon. Amikor szárazföldhöz ér, győzedelmes zene, a „LANDAHOY" kiáltás, és egy jó kis kép után telepeseink kikötnek (ez persze csak szűz területre érvényes). Ilyenkor megjelenik egy vízre épített házikó, amely nem más, mint a kikötő szimbolizálása. Embereink hamarosan elkezdenek fát vágni, később bányát is nyitnak. Sajnos egy telepes csak egy munkát képes elvégezni, aztán szépen elsüllyed.

A következő menüpont a **cargo** (szállítmány), amely kezdetben csak ember. Ezalatt található a **trade** (üzletelés), amellyel az Ó- és Újvilág közti kereskedelmet bonyolíthatjuk le. A hajó státusa olyankor **trade out**, ha kiszállítunk, és **trade in**, ha az Újvilágba megyünk áruért.

Az **anchorage** ponttal a hajó lehorgonyoz a kiválasztott újvilági barátságos kikötőben. A **patrol** egy kijelölt útvonalat jár be oda-vissza, amíg le nem állítjuk. Az **attach** egy kijelölt ellenséges hajót támad meg. A hajócsatát elég érdekes módon oldották meg a készítők: egy kép alatt vannak feltüntetve a hadbaszálló hajók nevei, típusai, a közhangulat, az ágyúk száma és a szállítmány. A jobboldalon négy ikonból kell kiválasztanunk, hogy mi az istent akarunk kezdeni magunkkal vagy az ellenséges gályával. A legfelső (hajóscsendélet hátulnézetből) a távozás hímes mezejére való lépésünket hivatott szimbolizálni.

Ez mindig sikerül, ha 4-es sebességű hajóval vagyunk, és az ellenség maximum 2-es, és soha, ha fordítva. Alatta (kézfogás) megpróbálhatunk békét kötni az ellenséggel — ennek az az ára, hogy elveszi az összes szállítmányunkat, és még akkor sem biztos, hogy elenged. Ezalatt (ágyú) tüzelhetünk rájuk, ha azt írja ki, hogy *„The engagement is going well"*, akkor oké, ha aztat, hogy *„We're taking too much fire"*, akkor nem. E kiírás alatt %-ban leolvashatjuk, hogy mennyi kárt sikerült bevinnünk (*x % inflicted*) és hogy mennyit szenvedjünk el eddig (*x % sustained*). A legalsó ikon (2 hajó) az ellenséges gálya elfoglalását teszi lehetővé. Ha *„Our meir iron board, the ship is yours"*, akkor megvan, ha viszont *„A bloody battle captain. Wegotonfugers burnt"*, akkor eggyel még jobban lesüllyedtünk. Ez azt jelenti, hogy a két legalsó ábra a hajók kárát mutatja (a felső mi volnánk), és amelyik előbb elsüllyedt, tehát 100%-os lett a három, az gyakorlatban is elsüllyed. Ilyenkor a *„Prepare to abondon ship your have lost your boat"* felirat adja tudtunkra a szomorú igazságot.

A hajó utolsó menüpontja a **route**, amelynél a **patrol**-hoz hasonlóan egy zászlóval jelöljük ki az útvonalat, de itt a zászlónál meg is áll a hajó.

A letelepedés

Mint már írtuk, egy gyarmat akkor van megszerezve, amikor **DISCOVER**-„üzemmódba" tettünk egy hajót és az lakatlan, vagy csak indiánok által benépesített területhez ér. A kikötés után a telepesek elkezdik vágni a fákat, és azokat begyűjtik a kikötőbe. A kikötőre clickelve egy info-ablak jelentkezik be, amely egyben egy menü is: felül a település neve, alatta az emberek hangulata (20 a legmagasabb), a telepesek száma, az előállított áruk tonnában (**goods**), a maximálisan tárolható tonnaszám (**max**), a begyűjtött fák száma (**wood**), és az ország neve. Ezalatt van a hajómenühöz hasonlóan a városmenü, amely a következőket tartalmazza:

cargo — szállítmány (ez lesz felpakolva a beérkező hajóra)
settle — letelepedés, akkor kell használni, amikor térképesedés veszélye forog fenn, ilyenkor néhányan összeszedelőzködnek, és az általunk kívánt irányba indulnak új települést létrehozni.
put man — ha nem akaródzik dolgozni nekik, akkor ezzel egy kicsit felrázhatjuk a telepeseket, egy embert kiküldhetünk munkálkodni.
build — a legfontosabb menüpot, de csak akkor használhatjuk, ha már be van gyűjtve egy bizonyos tonnájú fa. Ezzel lehet építeni raktárat (**warehouse**), amely később elengedhetetlen lesz, főleg ha már a gép is figyelmeztet rá. Gyárat (**factory**) a hajóépítéshez kell létrehoznunk, **farm**ot a juhtenyésztéshez, erődöt (**fort**) a külső támadások elhárítására, és az indiánok valamint az ellenséges városok megtámadására. Az erőddel együtt automatikusan „termelődnek" a katonák is, amelyekre ráclickelve támadhatunk (**attack**), vagy védekezhetünk (**defend**). A templom (**church**) építése a morál növelése érdekében szükséges, mivel 10 alatt embereink vagy eltűnnek a Föld színéről, vagy otthagyják a várost. Bármit építünk is, egy x-szel ki kell jelölnünk leendő helyét, erődöt célszerű közvetlenül a kikötő mellé rakni.

Amikor egy épületre clickelünk, annak helyén néhány másodpercre megjelenik az ország zászlaja, pontosabban a színe. Azonban ha egy tőlünk származó telepesen nyomjuk meg a bal gombot, egy újabb menü jelentkezik be. Ez a státuszon és morálon kívül ezeket tartalmazza:

clear — tisztogatás. Ha valamit nem vesz észre, akkor ezzel a paranccsal gyűjthetjük azt be vele. Évente egyszer-kétszer különös dolgok jelennek meg a talajon: szivarok, birkák és cserjék. Ezeket jó dolog begyűjteni, mivel az Óvilágban jó pénzeket adnak értük.
wait — várakozás. Sok értelmét nem láttuk. A telepes vigyázba vágja magát, egészen amíg rá nem szólunk.
dig — az építkezést akadályozó kisebb belvizeket tüntethetjük el vele.
explore — az emberke a kívánt irányba indul gyalogos kirándulásra.
bridge — hidat építhetünk vele a szárazföldet átszelő folyók felett.

E kis kitérő után folytathatjuk a városmenüt:

demolish — ha úgy döntünk, hogy már nincs szükségünk rá, vagy rossz helyre építettük, ezzel lehet lerombolni egy saját épületet.
shipyard — elegendő fával és gyárral a telepesek is tudnak hajót építeni. Ilyenkor az építés alatt álló bárka megjelenik a kikötőben, státusa pedig *„being built"*. Az ilyen hajóépítésnek azonban az a hátránya, hogy egy arra kószáló ellenséges gálya hátbatámadhatja a miénket; és kevés az esély, hogy megússzuk. Ha kész a hajó, **trade**-del elküldhetjük az Óvilágba.
sell goods — ha nagyon rosszul áll a szénánk, a helyszínen is eladhatjuk a szállítmánynak szánt árut. Az így nyert pénzből már lehet, hogy össze tudunk dobni egy olcsóbb hajót.

Hát ennyit tudtunk összehordani erről a nem túl régi ***Impressions***-stuffról. A játéknak két hibája van: az egyik, hogy a hajókat nem tudjuk közvetlenül irányítani, csak egy előre meghatározott útvonal alapján, ezért gyakran előfordul, főleg, amikor az Újvilágból utazunk hazafelé, hogy a gálya *„beszorul"* egy öbölben, oda-vissza úszkál, és az istennek sem akar kikászálódni onnan. A másik hiba, hogy a megnyerésnél nemhogy értékelés, vagy valami záró képsor, de még egy egyszerű kép sem látható. Annyit írnak ki, hogy merész vállalkozásunk és okos döntéseink biztosították az országnak az Újvilágot....

• **Gregorik András**

Might and Magic®
CLOUDS OF XEEN



Isten segedelmével a **Might & Magic IV** leírás folytatását közölhetjük, természetesen folytatásokban, ami teljes is lesz, ha majd egyszer befejeződik... Kb. a CoV 38-ban váltunk át a következő részre, a Xeen Sötét Oldalára (**Dark Side of Xeen**). Hogy miért is ez a neve a következő résznek, azt a végére megértitek, de addig is előrebocsájtjuk, hogy a **Might & Magic** sorozatból ez a (jelenleg mindössze) két rész folytatásos csak, s a **Dark Side**-nál már 20. szintűként kezdjük, mivel ebben a részben a felső határ a 20. Ezért sem pontos a **Might And Magic IV**., illetve **Might And Magic V**. elnevezés, de az egyszerűbb megkülönböztetés végett nevezzük őket inkább így.

A múltkor a varázslatoknál nem tudtuk, mi is az a **BEASTMASTER**, s azt is említettük, hogy sehol sem lehet megvenni. Nos, ez nem igaz. Egy új várost is felfedeztünk, **Shangri-La** névvel. Ez a **BLISTERING HEIGHTS**-nek egy aszpektusa, de sajnos itt nem található **TRAINING HALL**. Tehát ez a legcoolabb place az egész porfészekben, s ha valaki teleport nélkül akar ide bejönni az jobb ha felkészül pár **DEMON**-ra és néhány **DEVIL** jeges lehelletére, aki távozásra akar minket kérni. Igaz, itt van egy lehetőség a 21. szint elérésére, de csak akkor ha már előtte elmentünk húszig. Tudniillik ha az itt lévő kútba valaki beleiszik, az egy szintnyit ugrik. Sőt, erről jut eszünkbe! Ha valaki megkapja a **MASTER OF GOLEMS** címet, annak is adnak egy ingyen szintet. Tehát 22. szint. Tévedni emberi dolog. Felhívjuk a figyelmeteket a kellemes **TELEPORT** varázslatra, mert igencsak sokszor lesz rá szükség pénzkímélés céljából (is). Beszerezhető minden nagyobb ÁFÉSZ lerakaton.

A játéknak érdekessége még, hogy ha egyszer elmentünk a végére, akkor az **END-SEQ**-et bármikor megtekinthetjük, mert egy új menüpont ('**VIEW ENDGAME**') jelenik meg az elején.

A folytatás valószínűségét igazolja az is, hogy nem minden szálat szőttek el a játékban. **Darkstone** tornya, a **Dragon Tower**, egy dungeon és a déli szfinx-hez csak azután lehet hozzájutni, miután megjártuk a sötét oldalt is. A sötét oldalra pedig a kis üreges piramisokon keresztül vagy **Shangri-La**-ból lehet eljutni, de csak ha a holdak megfelelően állnak. Az pedig egy egyszarvú tanácsa szerint csak akkor fog bekövetkezni, ha készen állunk rá. Mi minden hozzáférhető helyet kibogarásztunk már, arra a következtetésre jutottunk (amit megerősít még a kimentett állás helymegjelölő koordinátáinak kinézete, és több speciálisan erre a feladatra képzett sörösüveg is), hogy majd next time.

Folytassuk hát. Kezdjük a kisebb mellékküldetésekkel.

- Valószínűleg sokan észrevették, hogy a játékban vannak kis **STONEHENGE**-ek, s mindegyikben egy-egy druida, akik mindig valami hasonlóan nagy ökörségre kérnek meg minket, hogy hozzuk el neki a Tél Utolsó Hópelyhét, hogy elkezdhesse a tavaszt, a Tavasz Utolsó Esőcseppét, hogy elkezdhesse a nyarat, a Nyár Utolsó Virágját, hogy elkezdhesse az őszt... huhh! Kezdjük a tavaszival, menjünk el a télihez, ott vegyük fel a téli druida adta hópelyhet, vigyük el a tavasz-druidához, az odaadja a Tavasz Utolsó Esőcseppét, stb, stb. Ha egy egész évet végigvittünk (tehát mind a 4 évszak megvan), akkor az utolsó druida, akihez el kell valamit vinnünk, cserébe szolgálatainkért megszabadít minket a természetellenes öregedéstől, ám a kört újrakezdi, úgyhogy bármikor lehetőségünk van a folytatásra.
- *Arie*, egy tanonc varázsló, apukája halálát akarja megbosszulni. Ehhez be kell mennünk *Basenji* várába, s ott kiirtani az összes varázstudót és farkasember szolgáikat, felkapni egy **SCROLL OF INSIGHT** nevű tekercset és visszamenni *Arie*-hoz, aki cserébe odaadja az északi szfinx amulettjét. Bent a várban a farkasok **DISEASE**-zelnek, a varázslók meg nagyon szívesen használják a **FIREBALL** varázslatot, jobb ha felteszünk emiatt egy **PROTECTION FROM FIRE**-t. A fővarázsló nehezebb eset, mert majdnem láthatatlan és inkább közelről támad, ami azért is baj, mert az nem tűzalapú. Több másfajta scrollocska is található, ám ezek közül csak kevés hasznos. A **SCROLL OF DEPRESSION, WEAKNESS, INSANITY, CONFUSION, AGING** a nevükben szereplő tulajdonságokkal ruházzák fel az olvasóját, igaz ezen kívül mindegyik ad 5000-5000 XP-t. A **SCROLL OF INTELLECT, SPEED, PERSONALITY** a nevükben megadott képességeket növelik, a **SCROLL OF ELECTRICITY, MAGIC, FIRE** pedig +10 az adott elem elleni védelemhez. Az északi szfinx amulettje pedig ahhoz kell, hogy az északibb szfinx beengedjen a testébe. A várban még szabadítsuk ki a rabokat is, mert az a 10,000 XP mindig jól jön, nem is szólva arról, hogy az egyik megmondja a feljebb jutáshoz szükséges jelszót, azaz '**THERE WOLF**'.
- *Carlawna*, aki egy papnő, vissza szeretné szerezni a '**SCARAB OF IMAGING**-et', amit még régebben a ***GARGOYLE***-ék lopiztak el. Igaz, ezért szép kis biztosítási díjat zsebelt be, s akkor mégjobban meghökkentünk, amikor kiderült, hogy ***GARGOYLE***-bandája az ő megbízásából tett mindent, s teliholdkor még most is titkos tanácskozást tart a Fehérmajmokkal **LOSANGELORG**-ban, s minket is így akart belekeverni a XXV. századi politikába. Mert ugye a ***GARGOYLE*** vezette Fehérmajmok bandája nem tudta, hogy *Carlawna* dupla hasznot akart húzni a raboltatásból, hiszen utána ráuszítana minket a bandára, s így is biztosítva *Loa-loa* uralmát **Losangelorg**-on. Mert tulajdonképpen *Loa-loa* a nővére, bár ezt *Loa* nem tudja, mert kiskorukban elszakították őket egymástól, s *Carlawna* csak a kis zöld cipő egyik felének meglátása után jött rá. De azt sem tudják, hogy apjuk a gonosz *Darth Xeen*, az élőhott yetilovag, kinek a lábnyoma fényképét leközölték az *528/3. National Xeengraphics*-ban. Ha *Carlawna*nak visszahoznánk a **Scarab of Imaging**-et (amit titokban szeretne lerendezni, a biztosító tudta nélkül, hogy a pénz is megmaradjon, pontosabban egy része, mert a másik felét velünk ossza meg), akkor megtalálná benne a térképet, ami az *528/3-as National Xeengraphics*-hoz vezet, és a fényképen felismerné apja lábnyomát (ti. rajta van a családfő jelét képviselő ***SLIPPERS OF DRAGON CONTROL +4, +8*** vs ***JOCKEY EWING***). Ekkor mérgében lenyelné a **SCARAB OF IMAGING**-et és lycantroffá változik, majd ingyen odaadja egy emberünknek a **MOONRAY** varázslatot (utána 2000 aranyért). Na, kinek volt ismerős a *Loa-loa* és a Fehérmajmok bandája? Aki eltalálta, abban az örömben részesülhet, hogy nem muszáj elolvasnia a **BUCK ROGERS II**. leírást (ott volt a ***GARGOYLE*** nevű bandafőnök is. Amúgy köszi, nincs sok bajunk, nem napoztunk még annyit).
- *Danull* a tündérke-király megkér minket, hogy szerezzük vissza neki a varázspálcáját, mert a gonosz kis repkedő **SPRITE** manócskák/tündi-bündik (vagy milyen nevet adjunk nekik) elrabolták, s azóta a királyságának biztonsága veszélyben van, de még a környező erdőket is televillámolják a **KILLER SPRITE**-ok.

Ennyi fért most bele, legközelebb folytatjuk!

● **HáPI**

64

CSAK LEMEZRE!!!

ACID RUNNER — lode runner — 118
BEE — 52 — ügyességi — 205
BUNDESLIGA 2. — focimanager — 123
CORYA — kaland — 252
CYBORG 2900 — 3d akció — 136
DESTROYER — szimulátor — 1SD
DETONATORS — ügyességi — 228
DRIBBLING — foci — 230
EXAMINATION — kaland — 1SD
HOLIDAY COPS — akció — 102
JIMMI'S SUPER LEAG. — menedzser — 139
LENITIVE — lövöldözős — 222
MATCH OF THE DAY — foci — 154
McDONALD LAND — gyűjt.ügy. — 2 SD
MEGA STARFORCE — invaders — 1 SD
MORIBUND — logikai — 1SD
NOBBY THE AARDVARK — mászk.ügyes. — 2 SD
PILE UP — logikai — 220
PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD
PLIS — logikai — 141
PSYCHO CHAOS — ügyességi — 444
QUARX — logikai — 222
ROBBO — mászkálós — 110
SLEEPWALKER — ügy.akció — 2 SD
SMASH — tenisz — 1 SD
SPACE DUELL — lövöldözős — 1SD
SPACE QUIZ — vetélkedő (német) — 245
STONOPHOBE — tetris — 189
SYSTEM — ládatologató — 280

FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR.KIT — játékkészítő — 1SD
AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD
ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD
BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD
DEMO DEMON — demokészítő — 2SD
DISK DEVIL — user csg. — 2SD
GAME MAKER — játékkészítő — 2SD
GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD
HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD
MINI OFFICE — rendszerező — 1SD
NEWSROOM — újs.szerk. — 6SD
PRINT FOX — grafikus szöv.szerk. — 2SD
ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD
SHOOT'EM UP CONSTR.KIT — ját.kész. — 2SD
VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

ULTIMA I. — kaland — 1SD

INGRID'S BACK — kaland — 2SD

SPIRIT OF ADVENTURE — kaland — 4SD

VERMEER — stratégiai — 154

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!



PC

BACK TO THE FUTURE III. — akció — 1HD — EGA, VGA
BIG GAME FISHING — akció — 1HD — CGA, EGA, VGA
CADAVER — akció — 1HD — CGA, EGA, VGA
CONAN THE CIMMERIAN — kaland — 3HD — VGA
COOL WORLD — akció — 1HD — VGA
DEFENDER OF THE CROWN — stratégia — 1HD — CGA
DIZZY — FANTASY WORLD — akció — 1HD — C, E, V
ECO QUEST — kaland — 3HD — VGA
FREDDY PHARKAS — kaland — 2HD — VGA
GAMES — SUMMER EDITION — sport — 1HD — C, E, Her
GAZZA 2. — foci — 1HD — VGA
HEART OF CHINA — kaland — 6HD — VGA
HISTORY LINE 1914-18 — stratégia — 4HD — VGA
KGB — kaland — 3HD — VGA
LODE RUNNER — akció — 1HD — VGA
MEGALOMANIA — stratégia — 1HD — CGA, EGA, VGA
NICKY BOOM — akció — 1HD — VGA
POWERMONGER — stratégia — 2HD — VGA
SECRET OF MONKEY ISLAND 2. — kaland — 6HD — VGA
STAR CONTROL 2. — űrhajós — 4HD — VGA
THE FIRST SAMURAI — akció — 1HD — VGA
TWILIGHT 2000 — kaland — 2HD — VGA
URIDIUM — akció — 1HD — CGA, EGA

BIRDS OF PREY
— szimulátor — 1HD — CGA, EGA, VGA

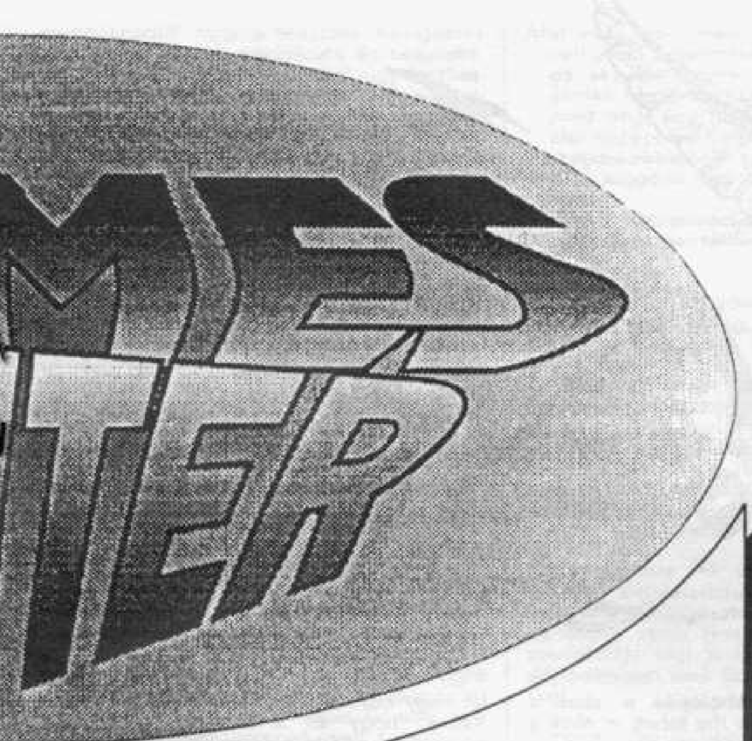
DISCOVERY
— stratégia — 1HD — CGA, EGA, VGA

SPIRIT OF ADVENTURE
— kaland — 2HD — VGA

MANIAC MANSION 2. (Day of Tentacles)
— kaland — 7HD — VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján k lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER



Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 4 x 100 + 2 x 40 = 480,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!
Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

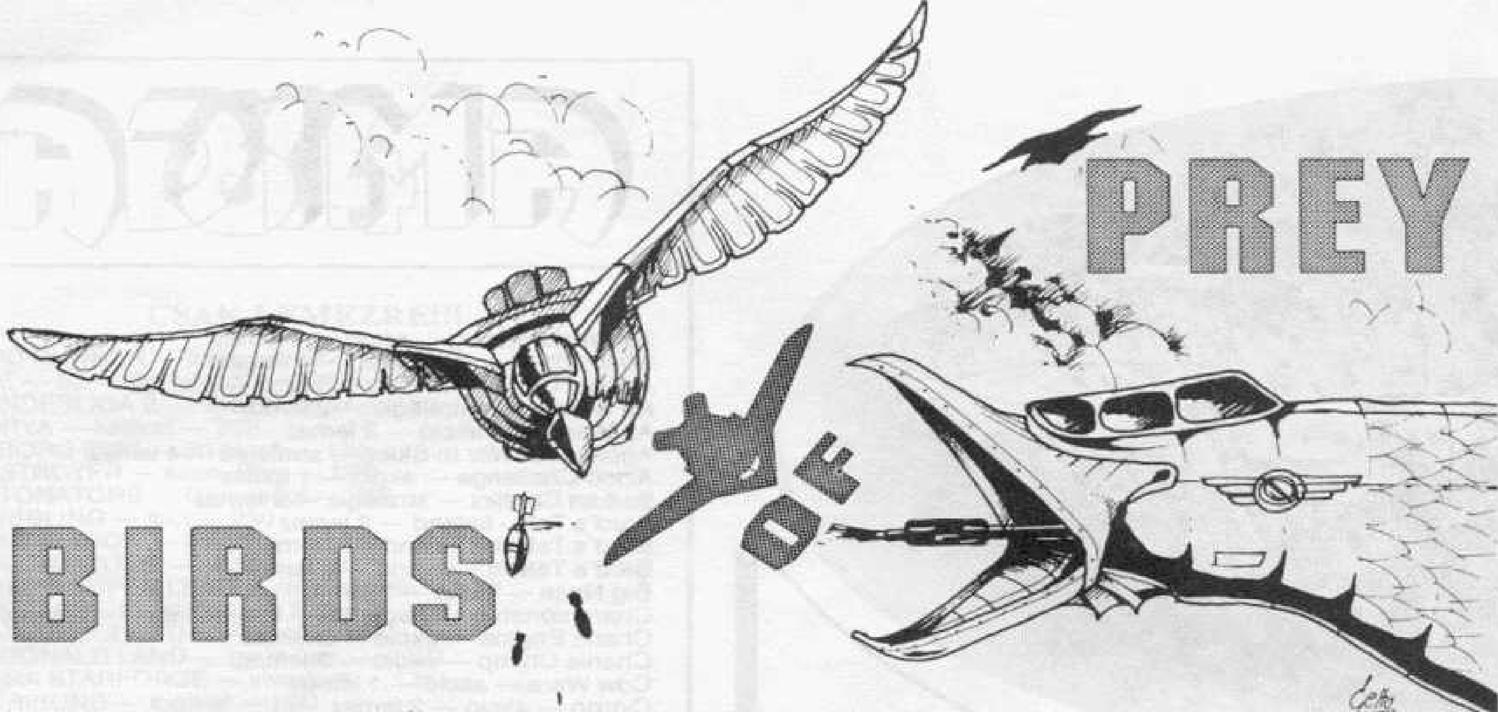
3D World Boxing — sport — 1 lemez
3D World Tennis — sport — 1 lemez
A-Train Constr.Set — szerkesztő — 2 lemez
Air Support — stratégia — 2 lemez
Air Warrior — akció — 3 lemez
Ancient Art War In Skies — stratégia — 4 lemez
Aztec Challenge — akció — 1 lemez
Balkan Conflict — stratégia — 2 lemez
Bard's Tale - kaland — 2 lemez
Bard's Tale II. - kaland — 2 lemez
Bard's Tale III. - kaland — 2 lemez
Big Nose — akció — 1 lemez
Championship Manager'93 — focimanager — 3 lemez
Chaos Engine — akció — 2 lemez
Charlie Chimp — akció — 2 lemez
Cow Wars — akció — 1 lemez
Cytron — akció — 2 lemez
Dancing With Eggs — akció — 1 lemez
Deathbringer from Space — űrhajós — 1 lemez
Demmine IV. — akció — 1 lemez
Diego Maradona's F.Manager — focimanager — 1 lemez
Dragon Wars — kaland — 2 lemez
Elite — űrhajós — 1
Elvira — kaland — 5 lemez
Elvira II. — kaland — 7 lemez
Endless Melodies — zenedemo — 2 lemez
Football Tactician II. — foci — 2 lemez
Ice Hockey Manager — jéghokimanager — 1 lemez
Jonathan — kaland — 10 lemez
Matal Law — akció — 1 lemez
Match of the Day — foci — 2 lemez
Monkey Catcher — akció — 1 lemez
Morph+ — akció — 2 lemez
Mr.Browstone — akció — 1 lemez
Plan 9 from Outer Space — kaland — 4 lemez
Poing — arkanoid — 1 lemez
Poo Poo Dreams — akció — 1 lemez
Roll Or Die — olimpia — 2 lemez
Rolling Bob — akció — 1 lemez
Schelober's Quest Babe — kaland — 4 lemez
Silver Star — űrhajós — 1 lemez
Sink or Swimm — akció — 1 lemez
Smurf Hunt — akció — 1 lemez
Son of Blagger — akció — 1 lemez
Super Cauldron — akció — 2 lemez
Swibble Dibble — akció — 1 lemez
Sword of Honour — akció/kaland — 2 lemez
Tetris Pro — tetris — 1 lemez
Treble Champion II. — manager — 1 lemez
Universal Monster — kaland — 1 lemez
Viking — stratégia — 1 lemez
Wabes — pacman — 1 lemez
Wing Commander II. — demo — 1 lemez
Wing Commander — űrhajós — 3 lemez
Wizardry VI. — kaland — 6 lemez

BIRDS OF PREY — szimulátor — 2 lemez

DISCOVERY — stratégia — 1 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf:363.



A **Birds of Prey** (magyarul *„ragadozó madarak"*) az egyik legjobb katonai repülőgép szimulátor. Legnagyobb értéke az, hogy sokféle, különböző célra szolgáló repülőgéptípus „száll rendelkezésünkre", melyek nagyrésze a NATO és a volt VSz hadrendbe állított vadász, bombázó stb. típusa. Eddig nem nagyon kényeztették el a rajongókat ehhez hasonló programmal, még ha némely dologban más hasonló játék kissé felül is múlja. A **B.O.P.** játék fiktív világában két hadsereg háborúja zajlik, amelynek pillanatnyi állását (majd végeredményét) a játékos működése befolyásolja (ebben hasonlít az egykori ATF-re). A játékot az 1991-es megjelenés óta a jó öreg C64-re nem írták át, és az ***Electronic Arts*** előzetesében sem szerepel, hogy C64-re előkészületben lenne. Ezt csak azért írtuk le, nehogy ilyen kérdést tartalmazó levelekkel árasszatok el minket.

Ez a leírás részletesen fogja ismertetni a játék kezelését (ami elég bonyolult), ám a szakkifejezéseket nem — igaz, a téma iránt érdeklődőknek azokat úgysem kell elmagyarázni. Az angolul nem tudók szerezzenek egy szótárt, hogy megértsék a program üzeneteit. Ja, a leírás alapvetően az Amiga verzió alapján készült, a PC-sek majd szépen átköltik maguknak.

A játék maga a **B.O.P.** második lemezén található, az elsőt boot-olva viszont remek légiharc-jelenetet élvezhetünk (majd ha mi robbanunk szét, nem nagyon fogjuk élvezni). Mindkettő csak 1 MB-os gépen fut. A bejelentkező képnél meg az ex-védelmi kérdésnél simán nyomjunk '**Return**'-t.

Pilóta adatai stb.:

Írjuk be a nevünket, állítsuk be a nehézségi szintet, a terep jellegét és a bevetés megkezdésének időpontját (eleinte maradjon nappali). Eldönthetjük, hogy „magányos farkasként" vagy kísérőkkel hajtjuk végre a feladatot. A képen később az addigi működésünkkel összegyűjtött pontszámunkat, valamint a besorolásunkat láthatjuk. Azt is megtudhatjuk, hány gép került miattunk, katapultálás folytán veszteséglistára, és még mennyi maradt. Lehetőség van állást menteni/tölteni ('**S**'/'**L**'), és megnézni egy grafikonon, hogy miként befolyásoltuk a háború jelenlegi állását ('**F1**'). Részletesebb kimutatást kapunk, ha felhúzzuk azt a screent, melynek teteje sötétkék csíkként látszik. Esetleges elhalálozás után új pilóta az '**N**' lenyomására „állítható szolgálatba".

Innentől kezdve: továbblépés = click a „**Next**"-en, visszalépés (ha lehet) = click a „**Previous**"-on.

Küldetések:

A következő képen hat fajta bevetés közül lehet választani, de a középen levő kis jelre clickelve újabb hatot kapunk. Mind a 12-nél leírjuk, hogy mit is kell csinálni a végrehajtásánál.

- **Air interception** — Légi elfogás: rakétával igyekezzünk lelőni az ellenséges (vadász)gépeket
- **Air superiority** — „Légifölény": ellenséges (vadász)gépek elfogása, közelharcra kell számítani
- **Long range bombing** — Hosszútávú bombázás: támadás ellenséges felszíni (szárazföldi/tengeri) célpontok ellen
- **Bomber escort** — Bombázó(k) kísérete: kísérővadász védi a bombázót ellenséges vadászoktól
- **Close support ..... ground attack** — „Közeli támogatás" és felszíni támadás: szárazföldi csapatok támogatása (ellenséges tankok kilövése), csatarepülő javasolt
- **Border or sea patrol** — Határ- vagy tengeri őrjárat: támaszpont/r.g. hordozó megvédése ellenséges repülőgépektől (várni kell rájuk)
- **Reconnaissance** — Felderítés: légifényképezés (ellenséges felszíni célokról)
- **Troop drop** — Csapatok ledobása: ejtőernyősök ledobása = légideszant
- **Supply drop** — Ellátmány ledobása: csomagok stb. ledobása ejtőernyővel
- **Stealth bombing** — Lopakodó bombázás: mint a hosszútávú bombázásnál, de lopakodó bombázóval/vadászbombázóval (csak Side A!)
- **Stealth reconnaissance** — Lopakodó felderítés: mint a felderítésnél, de lopakodó géppel (csak Side A!)
- **Test pilot** — Berepülőpilóta: kísérleti gép berepülése, lehetőségeinek határát elérni (cél a minél nagyobb sebesség és magasság)

Támaszpontok:

Továbblépve 3-3 támaszpont vagy 2-2 repülőgéphordozó hajó közül választhatjuk ki a „hazai" bázisunkat. Ezzel egyúttal azt is eldöntjük, hogy a szembenálló felek közül melyik oldalra állunk a háborúban. A játékban kék vagy fehér szín jelzi az '**A**' oldalt (NATO-gépek), míg vörös vagy fekete a '**B**' oldalt (VSz-gépek). Bal click a kiválasztás, jobb clikre pedig megmutatja a támaszpontot vagy hordozót a térképen. Alul elolvashatjuk, hogy az a támaszpont/hordozó, amelynek a nevére (a térképtől jobbra) a pointer mutat, üzemel-e stb.

Repülőgépek:

A következő képen történik a kívánt géptípus kiválasztása, amellyel a bevezetést végre akarjuk hajtani. Egyes esetektől eltekintve, amikor a program eleve csak egy-két típust enged „választani", a követendő eljárás az alábbi:

1. **SIDE** menüből megfelelő harcoló fél kiválasztása (a program már megteszi)
2. **MISSION TYPE** menüben a bevetés típusának megfelelő beállítás (itt és a következőnél egyszerre több menüpont lehet bekapcsolva)
3. **AIRCRAFT TYPE** menüben szűkítő paraméterek beállíthatók (kívánság szerint)
4. **AIRCRAFT** menüből a leginkább megfelelő géptípus kiválasztása (info alapján) (További típusok lehetnek a **MORE AIRCRAFT** menü alatt)

A kiválasztott típusról részletes adatlapot mutat a program, de ebből csak a harci gépekhez értők számára derül ki, hogy mit tud a gép és milyen szinten. Az „**Armament**"-re clickelve láthatjuk az adott géptípushoz rendszeresített fegyverzetet az alábbi bontásban: géppuska lőszerkészlete, levegő-levegő rakéták, levegő-föld rakéták szárazföldi és tengeri célok ellen, legalul a bombák. (Jó tudni, melyik mire használható.)

Példaként egy célszerű beállítás, ha a küldetés légi elfogás, és a *Nimitz*-ről kell felszállnunk: 2-nél „**Air Intercept**" és „**Carrier Based**", 3-nál lehet pl. „**Swing-wing**" vagy más; a 4-nél most csak az **F-14** marad.

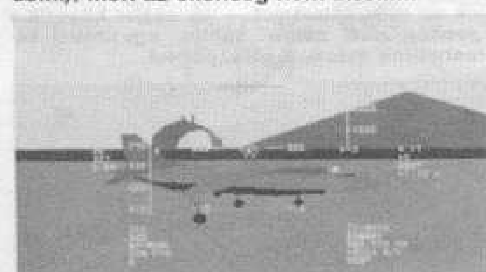
Eligazítás:

Felül olvasható, melyik küldetést és gépet választottuk, a megjelenő típusismertető szövegből pedig kiderül, mire jó és mit tud ez a gép, így megtudhatjuk, mennyi esélyünk van vele a bevetés végrehajtására... Alul olvassuk el a helyzetjelentést, amely a feladatunk pontos leírását tartalmazza. Legtöbb esetben konkrét célpontokat közöl velünk a program, amelyek száma a nehézségi szinttől függ. Igyekezzünk pontosan megérteni, mit kell tennünk. A **MAP**-ra clickelve nézhetjük meg a térképet, ahol pl. egy biztonságosabb útvonalat jelölhetünk ki navigációs pontok segítségével. A taktikai térkép bevetés közben is behívható, és

megnézhetjük rajta a fedélzeti navigációs rendszerbe táplált navigációs és célpontokat. A térkép valamely pontját úgy hozhatjuk középre, hogy ráclickelünk. Egy navigációs pont létrehozásához click a megfelelő ikonon (feliraton) aztán bal click a térképen, míg törlése click az ikonon aztán jobb click a térképen.

Gép előkészítése:

Az utolsó előkészületi fázis a repülőgép felfegyverzése (a gépünk már fel van töltve üzemanyaggal és géppuska-lőszerrel). Megfontoltan, a bevetés céljának megfelelően válasszunk a rendelkezésre álló rakéták és bombák közül. Ha valamely fegyverre vagy felszerelésre clickelünk, a pointer rakéta-alakot vesz fel. Ilyenkor láthatjuk az adott fegyver vagy egyéb holmi főbb jellemzőit, illetve hogy mire is való. Az **INFO**-ra clickelve részletes ismertetést kapunk. A felrakáshoz click ezzel a rakéta-pointerrel a kívánt fegyverfelfüggesztő csomóponton, **ALL** = mindenhová az kerül felrakásra. Valamit jobb clickkel vehetünk le, **CLR** = mindent leszedünk a gépről. Sajnos egy felfüggesztő csomópontra egy rakétát/bombát lehet feltenni. Javasoljuk, hogy ne terheljék túl a gépet (felszállótömeg!), és a nehezebb fegyvereket inkább ne a szárnyra tegyük, mert akkor a gép kisebb igénybevételt tud csak elviselni (**Real Flight** módban, ld. később). Nem részletezzük, hogy melyik levegő-föld rakéta (jó sok van) és bomba milyen célpont ellen hatásos — ált. kiderül az info-ból — de néhányat megemlítünk. A játékban kissé könnyebb a dolgunk, mint a valóságban, ahol a fedélzeti csöves fegyverrel (géppuska) ált. csak repülőgépekre lőhetünk eredményesen, továbbá a rakéták főként szárazföldi harcjárművek és berendezések elpusztítására alkalmasak (pl. **Hellfire**, **Maverick** stb.), míg épületek stb. lerombolására bombák alkalmazandók. Nem minden levegő-föld rakéta alkalmas általános feladatokra (ilyen pl. a **Harm** ill. **Durandal**), továbbá a hajók elsüllyesztésére való sugárhajtóműves **Harpoon** meg nagyon lassú. Kellemes próbálkozásokat! Egyébként felszíni célpontok elleni bevetésnél is érdemes levegő-levegő rakétát vinni (vagy kisérőkkel indulni), mert az ellenség nem alszik...



A pilótafülkében:

Na végre! Gépünk vagy egy támaszpont hangárában áll, vagy egy repülőgéphordozó hajó „gyomrából" emelik ki a liften a fedélzetre. Felszállás előtt még célszerű beállítani néhány dolgot a **GAME** menüben: **real/easy flight** = valós/egyszerűsített repülés (easy módban pl. le is zuhanhatunk, de némely dolog nem működik); **hud metric** = a HUD-n csomó és láb helyett km/h és m; **game detail** = a 3D grafikai megjelenítés beállítása.

A **HUD** (***Head Up Display***) fontosabb, valamint csak itt megtalálható információi:

Felső sorban: skálán a repülési irány fokban, alatta nyíl a navigációs vagy célpont szöge (ha oldalra van, a nyíl a skála bal/jobb szélén).

Bal oldalon: skálán sebesség, külön függőleges tolóerő, **SW** = szárny állásszöge.

Jobb oldalon: skálán magasság, külön függőleges sebesség (emelkedés/ süllyedés).

Alul (csak full-screen módban): bal oldalon célkövető üzemmódja, radar hatótávolsága, aktuális fegyver stb.; jobb oldalon az észlelt célpontok, vagy egy követett célpont, vagy egy navigációs stb. pont; legalul középen a bombacélzó távmérője.

Középmezőben: a HUD működési módjától függően egy vagy két jel (plusz a célok).

A HUD üzemmódjai: radar, navigáció, bombázás, leszállás.

A műszerfal:

Balra: gázkar kielzővel; **GEAR** = futómű, **HOOK** = farokhorog, **WBRK** = kerékfék, **ABRK** = fékszárny, **REHT** = utánégetés jelzőlámpája. A blokk jobb felső kijelzője: piros alapon relatív tolóerő (%-ban a beállított gázhoz képest), zöld alapon a fúvóka szöge (normál = vízszintes = 0). Alattuk állapotjelző a rongálódott alkatrészek nevének rövidítésével; **RADAR** = radartevékenység észlelve, **MISSILE** = rakétát lőttek ki ránk; legalul üzenet-ablak (visszajelzések, figyelmeztetések stb.).

Középen: fent óra, tőle balra átesés-jelző; lejjebb többfeladatú display (működési módjai = felfüggesztő-csomópont (+ lőszer és csali), radar (keresés/követés), térkép, navigáció); alul a féklapok szöge (.); a (fő)tartályban levő üzemanyag mennyisége (kg).

Jobbra: magasságmérő, sebességmérő, Mach-mérő (1 mach = hangsebesség), függ. sebességmérő (emelkedés/süllyedés), műhorizont, g-mérő, bólintási szög, üzemanyag-mennyiség, gyorsulásmérő.

A kezelőbillentyűk:

Hajtómű
- beindítás/leállítás = '**J**'
- gáz növelés/csökkentés = '+'/'—'
- gáz min./max. váltás és utánégetés, be/kikapcsolás = '/'
- fúvóka szögének növelése/csökkentése = '**bal Alt**'/'**bal Amiga**'.

Fel- és leszállás, gurulás
- kerékfék = '**B**'
- fékhorog = '**H**'
- futómű/kiengedés/behúzás = '**U**'
- oldalkormány balra/jobbra = '**Del**'/'**Help**'.

Irányítás (levegőben)
- csűrés (fordulás) balra/jobbra = '**O**'/'**P**' (joy. bal/jobb)
- magassági kormány föl/le (emelkedés/süllyedés) = '**A**'/'**Q**' (joy. le/föl)
- kormányok rögzítése = '**Tab**'
- féklap kitérítés/vissza 1°-kal = '**[**'/'**]**'
- fékszárny ki/be = '**G**'
- szárny-állásszög növelés/csökkentése = '**bal Alt**'/'**bal Amiga**'
- robotpilóta = '**Y**'
- katapultálás = '**Esc**'

Műszerfal/HUD/display:
- full-screen mód be/kikapcsolása (műszerfal eltüntetése és vissza) = '**W**'
- HUD ki/bekapcsolódása = '**D**'
- HUD üzemmódváltás = '**I**'
- display üzemmódváltás = '**M**'
- felfüggesztőcsomópont váltás/ lekérdezés = '**K**' (ha a display felfüggesztő-csomópont-módban van)
- radarhatótávolság-váltás = '**R**'

Térkép
- taktikai térkép be/kikapcsolás = '**Return**'
- taktikai térkép nagyítás/kicsinyítés = '+'/'—' (fő billentyűzeten)

nem full-screen módú taktikai térkép további funkciói:
- scroll = **kurzornyíl-billentyűk**
- hazai bázis helye = '**H**'
- gépünk helye = '**P**'
- navigációs pont def./törl. = '**W**'
- légi utántöltési nav. pont def./törl. = '**T**'
- display-térkép nagyítás/kicsinyítés = ''''/';' (aposztróf bill. jobb oldalt).

Taktikai funkciók
- hírszerzés jelentése (be/ki) = '**V**'
- kijelölt célpontok lekérdezése (full screen, be/ki) = '**T**'
- sorrakövetkező/előző repülőgép/ rakéta megnézése (full screen) = '**.**'/'**,**' (pont/ vessző).

Célkövetés
- célkövető üzemmódváltása (RWS/TWS/ HUD/GRD/GUN) = '**N**'
- légi célpont követése (TWS mód) = '**jobb Alt**'
- felszíni célpont követése (GRD mód) = '**jobb Amiga**'
- célpont-kiválasztás automatikus/ manuális = '**F2**'
- ha manuális: célpont-kiválasztás és törlése = '**Z**' (kereső módban a kört az egérrel vezessük rá a célpontokat jelző négyzetek egyikére, majd '**Z**')

Fegyverzet, harc
- fegyver-választás manuális/automatikus fegyverrel, illetve fegyver indítása/kioldása = '**Space**' (joy. tűz)
- rakéta-követés be/kikapcsolása = '**X**'
- radar/infravörös vezérlésű rakétákat megzavaró csali használata (chaff/flare) = '**C**'/'**F**'

Fényképezés
- fényképezőgép bekapcsolása = '**5**' (numerikus billentyűzeten)
- célra beállítás = **kurzornyíl-billentyűk**
- zoom (ráközelítés/távolítás) = '+'/'—' (numerikus billentyűzeten)
- exponálás = '**Space**'

Légi utántöltés
- tartálygép igénylése, tájékoztatás kérése manőverezés során, utántöltési robotpilóta be/kikapcsolása, utántöltés befejezése = '/'
- üzemanyag átszivattyúzása = **jobb egérgomb** (folyamatosan lenyomva)

Egyéb ledobás/elengedés
- ejtőernyősök/ellátmány ledobása (kiválasztás: '**bal Shift**') = '**Space**' (joy. tűz)
- üzemanyag-póttartály ledobása (kiválasztás: '**K**') = '**Space**'
- hordozott (kísérleti) gép elengedése = '**jobb Shift**'

Kilátás/rálátás kiválasztása
- különféle külső szögből = '**1**'-től '**9**'-ig (fő billentyűzeten)
- rálátás a gép mögül be/kikapcsolás) = '**Enter**'
- kilátás pilótafülkéből előre = '**F10**'
- kilátás irányának beállítása = '**1**'-től '**9**'-ig (numerikus billentyűzeten)
- finomabb módosítása = **kurzornyílbillentyűk**
- rálátás távolodó nézőpontból (mint robotpilótánál) = (fő billentyűzeten bal felső)

A szimuláció vezérlése
- pause = '**BackSpace**' (törlő billentyű)
- valós/könnyített repülés váltás = '**E**'
- hang ki/bekapcsolás = '**S**'
- bevetés befejezése (földön/hajófedélzeten/ejtőernyőn) = '**Esc**'
- analóg/digitális joystick váltás = '**0**' (fő billentyűzeten)
- 3D megjelenítés változtatása = '**L**', '**F1**' és '**F5**'-től '**F9**'-ig
- pointer megjelenítése/eltüntetése (szünet a menü használatához) = '**F4**'

Jó tanács: az irányításhoz célszerű joysticket használni, és nem árt egy billentyűzetsablon sem.

Felszállás:

Ügyeljünk arra, hogy a kifutópályát/leszállófedélzetet ne csak mi használjuk, szóval igyekezzünk elkerülni az összeütközést más fel/leszálló gépekkel. A felszállásnál alkalmazhatjuk a programban is látható módszert, amikor lendületből fordulunk és gyorsítunk a kifutópályára érve. Az igazi mégis az, amikor lassan kigurulunk, a kifutópálya elején a hossztengelyében megállunk, a kerekeket befékezve tartjuk, a féklapokat megfelelő helyzetbe állítjuk, teljes gázt adunk utánégetéssel vagy anélkül, és csak akkor engedjük ki a kerékféket, amikor a hajtómű fordulatszáma elérte a maximumot (100%). Amint a levegőbe emelkedtünk, rögtön húzzuk be a futóművet, és a féklapokról se feledkezzünk meg. A megfelelő sebességet elérve csökkentsük a hajtómű tolóerejét (gázlevétel), a gép utazósebességgel haladva kevesebbet fogyaszt. Az utánégető nagymértékben fogyasztja az üzemanyagot, csak indokolt esetben használjuk. Egyes géptípusok képesek függőleges felemelkedésre is, de ez csak „**Real Flight**" módban működik.

Repülés:

Noha „**Real Flight**" módban játszva több kellemetlenséggel kell szembenéznünk, mégis ezt javasoljuk, mert a szimuláció csak ez esetben tekinthető aerodinamikai szempontból is élethűnek (elvégre azokkal a szimulátorokkal játszunk szívesen, amelyek nagyszerű leképezései a valóságnak). Emiatt a „meredekebb" manőverek végrehajtásakor számolnunk kell a szárnyak elgörbülésével és más, hasonló rongálódásokkal. Az is jó, hogy a túl nagy vagy túl kis '**G**' elszenvedése is valóságos következményekkel jár (pl. minden elsötétül), valamint a hajtómű teljesítménye is lecsökken nagyobb magasságban (kevesebb az oxigén). Ha az átesés-jelző villog, jó lesz gázt adni és ügyesen manőverezni, különben könnyen dugóhúzóba kerülhetünk és lezuhanhatunk. Távolabbi célok megközelítéséhez vegyük igénybe a robotpilótát, de vigyázzunk a magasság és a távolság beállításánál, mert gépünk ilyenkor hegynek vagy másik gépnek ütközhet.

Harc stb.:

Ha az üzenetablakban megjelenik a „**Targets scanned**" szöveg, a gép célkövető radarja valamilyen — a beállított módtól függően légi vagy felszíni — célpontot észlelt. Ha ellenséges légi célpont(ok)ról van szó, a displayt a radar üzemmódon kívül célkövetés üzemmódban is praktikus használni (célkövető TWS módban). A harchoz érdemes átváltani full-screen módba, mert csak így tudhatjuk meg a célpontok típusát, és hogy ellenségesek-e. A kívánt célpontot mindig tartsuk a látótér közepe táján, válasszuk ki a cél fajtájának megfelelő típusú rakétát, és addig várjunk az indítással, amíg az '**In Rng**' jelzés nem tudatja velünk, hogy a célpont a rakéta hatótávolságába került. Figyelem, néhány rakétával másképpen kell támadni (pl. Harm, ld. info). Célszerű időnként ellenőrizni, hogy a célok, amelyekre rakétát lőttünk ki stb., megsemmisültek-e már.

A légiharc viszonylag egyszerű, ha gépünk fel van szerelve legalább 100 km hatótávolságú levegő-levegő rakétákkal, különösen, ha az ellenséges elfogó vadászok nem rendelkeznek ilyenekkel. Egyébként ügyeljünk a ránk kilőtt rakétákra, közeledtükre szórjunk csalit (tudni kell, a rakéta milyen vezérlésű, radar vagy IR), különben végünk. Ha a légtérben más „baráti" repülőgépek is vannak, vagy kísérőkkel szálltunk fel a bevetésre, számítanunk kell rá, hogy ezek előbb-utóbb helyettünk lelövöldözik az ellenséges gépeket, így kevesebb pontot szerezhetünk. Az igazi, világháborús jellegű légiharc akkor következik, amikor szűk, féklapos fordulózások közben rövidhatótávú légiharc-rakétákkal (pl. ASRAAM) vagy a géppuskával próbálja meg egymást befogni („puskavégre kapni") két vadászgép pilótája. A vadászpiloták jól bevált harci manővereinek ismerete nélkül ne nagyon vállalkozzunk ilyen közelharcra.

Felszíni cél elleni támadás esetén a célterület közelében lassítsunk le, az alkalmazni kívánt fegyvert a szükséges módon és magasságban aktivizáljuk (info-ban benne volt). A lézerirányítású bombák használata egyszerű, de a hagyományos bombák pontos célrajuttatása figyelmet kíván. Ezt zuhanóbombázással is megtehetjük, amelyhez ki kell nyitni a fékszárnyakat. Mindazonáltal vigyázzunk, nehogy a földnek csapódjunk, vagy túl alacsonyan repülve egy létesítmény, harceszköz stb. felrobbanásának lökéshullámába kerüljünk, mert ez is végzetes. A bombázók általában védtelenek ellenséges vadászokkal szemben, ezért célszerű kísérőket kérni a bevetésre.

Egyéb megfontolnivaló:

Összeütközés veszélye áll fenn, ha bármilyen más zúgó hangot hallunk, ez ugyanis közeli repülőgépet vagy harckocsit jelent (**vagy a HQ-n legyet — CoVboy**) (a rakéták hangja más). Hosszabb idejű bevetésre vihetünk tartalék üzemanyagot. A valódi vadászpilóták légi közelharc előtt ledobják a póttartályt (Real Flight módban célszerű lehet), akkor is, ha még nem fogyott ki belőle az üzemanyag. Ha a műszerfalon a sérülésjelzőn a „**condition**" alatt „**poor**" olvasható, akkor gépünk állapota siralmas, és nem biztos, hogy egyáltalán le tudunk szállni, különösen, ha a futó is meghibásodott (csak Real Flight módra vonatkozik). Ez esetben inkább katapultáljunk, hogy mentsük a bőrünket. Bevetés közben bármikor kérhetünk légi üzemanyagutántöltést, de le is szállhatunk egy „baráti" támaszpontra vagy repülőgép-hordozóra. A hajón rögtön választhatjuk a **REFUEL ETC** menüpontot, a támaszponton előbb óvatosan be kell gurulni a hangárba. Üzemanyagot és fegyvereket a küldetés végrehajtása során tetszés szerinti számú alkalommal vételezhetünk, de sajnos a gépünk esetleges sérüléseit a bevetés alatt nem lehet kijavíttatni. Ha mindennel végeztünk - és nem velünk végzett az ellenség - szálljunk le, és vessünk véget kellemes megpróbáltatásainknak az '**Esc**' lenyomásával.

Leszállás:

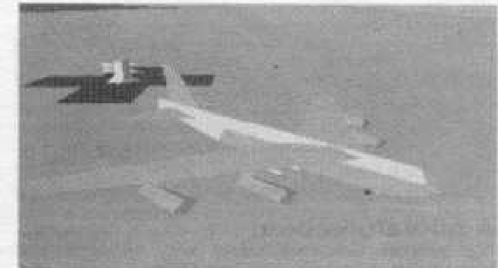
A legnagyobb odafigyelést igénylő manőver végrehajtásához közelítsük meg a legközelebbi támaszpontunkat vagy rep.géphordozónkat, és tegyük meg az alábbi előkészületeket. A HUD-t váltsuk át „**landing**" módba, ereszkedjünk kb. 500m-re, a szárnyak állásszögét (ha lehet) állítsuk a minimumra (hátranyilazva kevesebb a felhajtóerő), vegyük le a gázt (sebesség kb. 500 km/h alatt legyen), mielőbb álljunk a kifutópálya/leszállófedélzet vezérvonalába, fokozatosan térítsük ki a féklapokat (alacsony sebességnél szükséges), lassítsunk kb. 350 km/h-ra, engedjük ki a futóművet (hajónál a farokhorgot is), figyeljük a leszállóműszer jelét a HUD-ben az optimális bevezetési pálya követésére (ha szükséges, vigyázva korrigáljunk). Fontos, hogy gépünkkel a pálya vagy leszállófedélzet elején landoljunk, mérsékelt vízszintes és függőleges sebességgel (süllyedés). A hajón ha mindent jól csináltunk, máris kikapcsolhatjuk a hajtóművet, a támaszponton pedig amint földet értünk, azonnal tegyük a gázt minimumra, és fékezzünk a megállásig. Ász pilóták terepen is leszállhatnak minimális (100 km/h alatti) sebességgel és teljesen kiengedett féklapokkal. Kényes dolog a hajófedélzetre történő leszállás (kiváltképp éjjel), ahol a legkisebb figyelmetlenség eredménye is a tengerbe esés lehet (ez a vadászpilóták rémálma). Ne próbáljunk szárazföldi bázisú géppel hordozóra leszállni, mert ilyeneknél a farokhorog hiányzik, emiatt a drótkötelek nem tudják „megfogni" a gépet, és az akkor menthetetlenül a vízbe rohan.

A bevetés értékelése:

A küldetés befejezése után megjelenik az értékelés. Ebből megtudhatjuk, mennyire voltunk eredményesek a feladatunk végrehajtásában — illetve mi okból haltunk meg, ha pórul jártunk. Alatta látható, hány mellékes légi/felszíni célpontot sikerült még megsemmisítenünk, továbbá elolvashatjuk a repülési statisztikánkat, amiből többek között kiderül, mennyire volt „huppanós" a leszállásunk. A menüből **INTELLIGENCE REPORT**-ot választva a hírszerzés jelentése tanulmányozható, ami nem más, mint egy teljes eseménynapló. A menü harmadik pontja a **DAMAGE REPORT**, ami különféle baráti/ellenséges létesítmények lerombolásáról, megrongálódásáról, javításáról, illetve újbóli üzembe helyezéséről ad tájékoztatást. Ugyanitt jelennek meg információk a mi felderítő feladataink végrehajtása során lefotózott objektumokról is. A program a számított eredményt pontszámban fejezi ki, és előléptetés gyanánt a besorolásunkat emeli. Amikorra valamelyik fél szárazföldi és légiereje megsemmisült, a program kihirdeti a győztest. Ha eredményes volt a „szolgálatunk", jutalmul megtekinthetjük az elégedett vadászpilótát ábrázoló képet. Ha a háború még nem dőlt el, továbblépésre a pilóta-képernyő jelenik meg, ahol állást menthetünk stb.

Figyelmeztetés:

A „baráti", saját célok elleni lövöldözést kerüljük, különben hamarosan kirúgnak bennünket a légierőtől, vagyis „**Game Over**". Ugyanez a kellemetlenség történik velünk akkor is, ha már a megengedettnél több repülőgépből csináltunk ócskavasat. A játékban igen változatos módon lehet kimúlni. A „sima" lezuhanáson kívül lelőhetnek, ütközhetünk hegynek, felhőkarcolónak, harckocsinak stb., vagy másik repülőgépnek is. Ez a sors vár ránk akkor is, ha gépünk túl sok alkatrésze rongálódik meg, és emiatt egyszerűen darabokra esik. Még egy jó tanács — ne tartsunk géppuska-lőgyakorlatot egy bázis közelében, mert könnyen kilőhetjük az irányítótornyot — és akkor kiteszik a „***javítás alatt zárva***" táblát, egyszóval kereshetünk másik támaszpontot...



Végül:

A program egyedülálló módon teszi lehetővé a különféle harci taktikák stb. alkalmazását, ami az egyik fő erénye. Hamar beleélheti magát az ember a katonai repülők veszélyekkel teli életébe, az idő múlásával mit sem törődve. Bár a szimuláció kissé lassúnak tűnhet, és a tereptárgyak száma elég csekély, mégis — főleg komplexitása és hangulata miatt — kivételesen jó vele játszani. Az is előnye, hogy eddig nemigen volt szimulátor, amelyben a jó öreg B-52-essel mehettünk volna bevetésre, vagy a magyar légierő MIG-jei is szerepelnének. Az nem róható fel hibájául, hogy nem díjazza az értelmetlen döntéseket: ez nem holmi lövöldözős játék, tessék megtanulni, hogyan kell repülőgépet vezetni... És máris kezdődhet a fogócska — mondjuk hat darab Su-27-es társaságában...

• Somogyi Lajos

MANIAC MANSION 2.

És megjött... na nem az, én is lógós vagyok, khm. szóval a **Day of the Tentacles**, ismertebb nevén **Maniac Mansion 2**... Mit mondjunk? Kiakasztott rendesen..., ugyanis sokkal nehezebb, mint pl. az **Eric** volt **(Miért? A lemezeket rátettétek a mérlegre? CoVboy)**.



Most szeretnénk köszönetet mondani *Shadow/GSH*, *Armitage/GSH* és some members of *Shame Redesign* uraknak, akikkel állandoan megtárgyaltuk a tennivalókat... Talán nem volt haszontalan.

Nos, miután az introt megtekintettük, és még életben vagyunk, kezdődik a játék. A kommandót felállítjuk, és keresni kezdjük a rabságban tartott *Tentacle*-haverjainkat.

Persze az az órát kinyitva (*Open clock*) válik láthatóvá, némi bajok történnek, ugyansi a lila máris közli, hogy ő bizony leigázza a Földet, és eltűnik.

A helytakarékosság érdekében szobákra lebontva írunk tovább, és nem időrendben (olyan hosszú a játék, hogy nem ilyen cheat-módszerrel háromszor akkora lenne a leírás...) **(És az kit zavarna? Bezzeg az Eric-nél nem spóroltatok! CoVboy)**.

Kezdő felszerelés: egy könyv (hisz mégiscsak hatalmas fizikusok volnánk), amiben mindenféle szakszöveg van, álmosító hatására majd' mindenki panaszkodik...
Itt modjuk el, hogy a három időbe szakadt jóbarát az időgépeik klozettjén tud egymással kommunikálni, és kisebb tárgyakat egymásnak átadni. Ez persze csak akkor működik, ha a címzett hozzáfér az időgépéhez (tehát pl. *Laverne* már a *Tentacle*-ruhában legyen), ilyenkor automatikus a tárgyak átadása.



Jelen, előcsarnok: felszedendő a *dime* és a *flier*. A *fake bart* (műhányás) és a földhöz kövesedett apró felszedéséről később.

Jelen, alagsori labor: ez a prof. birodalma, és itt, a jobb oldali falon van a *super-battery* tervrajza is.

Jelen, emelet, 1. szoba: *close door*-ral láthatóvá válik a *key* az ajtóban — adjuk a kocsifeltörőnek a ház előtt, s a cserébe kapott feszítővassal felfeszíthetjük a hallban a földről a pénzt. Ha már mindkét apró megvan, megkísérelhetjük felébreszteni a csávót: ez épp elég lesz ahhoz, hogy az ágy mögötti szerkezetbe dobva, a hétalvó leszánkázzon az ágyról, és a pulcsiját megkaparinthassuk.

Jelen, emelet, folyosó: itt két érdekes dolog van, a fagyasztó és a cukorka-automata. Ezen utóbbinak term. a feszítővassal érdemes nekimenni, cserébe kapunk egy hatalmas halom aprót; a hűtőbe pedig a mókust rakjuk be, mivel csak a jó-

vőben lesz rá szükség, addig még elvegetál így hibernálva...

Jelen, emelet, 2. szoba: itt egy feltaláló leledzik, aki az egész világgal hadban áll, mivel az nem értékelte a robbanó nyalókáját, a viszketést okozó arcpúdert és az inverz-3D-üveget. Semmilyen jó szó nem használ, így vessük be a múlt postaládájából a levelet, amelyben agyondicsérik egy múltbeli feltaláló érdemeit; szerencsére ezt hősünk magára veszi, és távozik. A szobájából a *disappearing ink* és a *flag gun* szedendő fel.

Jelen, emelet, 3. szoba: rátalálunk a *Zöld Tentacle*-ra, aki sajna nem sokat tesz annak érdekében, hogy meghiúsítsa Lila világuralmi törekvéseit, sőt, sokkal inkább szívesen beszél a zenekaráról, ami még csak véletlenül sem 'provokatív lírai tartalma', hanem hangereje miatt hírhedt; s felajánlja, hallgassuk meg a szobában a műveiket. *Use on-off button*: Ó, ez valóban hangos! Az előcsarnokbeli műhányás meg félig leválóban van, ezért ha talán jobban megdolgozzuk a padlót (*push speaker*), az alant elterülő hall talán nagyobb dózist kap (leesik a műhányás a mennyezetről! (Vajon hogy került oda?)!). Még szedjük fel a videokazettát.

Jelen, 2. emelet, bélyeggyűjtő: az ürge már leszokott a ninja-felszerelésekről, és most egész nap a bélyegeivel tököl. Már ránk sem emlészkszik úgy, mint a többiek a házban, ugyanis volt egy kis traumája az utóbbi pár évben. A mókusról közli, hogy már nem sok mindenre használható; csak néha veszi a prof. használt, ha az alagsorban a *hamster generator*-t meghajtatja vele, csakhát ekkor is történnek bajok: a mókus kimelegszik, majd fázni kezd, és nem rohangál tovább- ergó csak pár pillanatig fejleszt áramot a generátor (*pick up hamster*) **(Akkor ez a prof. olyan, mint a tevehajcsár, aki azt hitte, minél jobban futtatja a tevéjét, annál jobb lesz a hűtése. Amikor kinyúlt szegény pára, akkor meg azt hitte, hogy megfagyott — CoVboy)**.



A *disappearing ink*-et itt vethetjük be: *use d. ink with stamp album*. Bernard közli, hogy valami nagy viccet csinál; és ráönti a tintát a bélyegalbumra. Persze ezt nem nagyon értékeli a tulaj, kipenderíti hősünket, ráadásul utánavágja a bélyegalbumot is, amiből egy bélyeg kiesik (*pick up stamp*). A bélyegalbumot visszaadhatjuk, szabadkozva, hogy *'Néha őrültségeket csinálok, mintha az elmémet megszállta volna egy ördög'*. A Douglas Adams-féle válasz sem várakoztat magára: *'hát ez mindenkivel előfordul...'*.

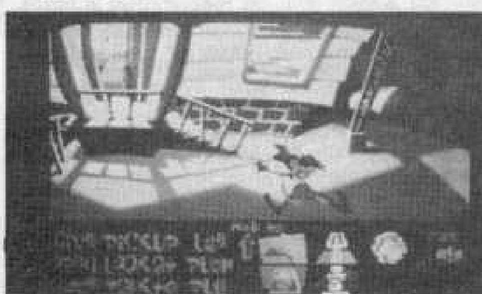
Jelen, 2. emelet, kémközpont: Edna nővérrel szobaállhatunk.
Olyanokkal ne fárasszuk magunkat, hogy *'Egy nagy titok ügyében jöttünk!'*, mert ez Ednát abszolút nem érdekli. Kiderül, Dr. Fred anyagi és lelki problémáit az okozza, hogy a széfjébe rejtette a Lucasfilm jogdíj-szerződését, ami sok-sok pénzzel egyenértékű (ez pont elég lenne a hiányzó gyémántra), és persze elfelejtette a zárkombinációt, amire csak alvajárás közben emlékszik, és akkor állandóan a széfet nyitogatja. Viszont annyi kávét iszik, hogy újabban sosem alvajár. Elmondja, látta már zárnyitogatás közben a profot, de annyira gyorsan csinálta, hogy képtelenség volt a kódokat észrevenni. Itt még szemet szúrhat az, hogy Edna nem enged semmivel sem babrálni, valamint az, hogy kerekes széken ül **(Ki az a kerekes? Én nem találkoztam vele — CoVboy)**, az ajtó nyitva van, és hogy a lépcső itt van az ajtó előtt: *push Edna*. Annak rendje és módja szerint kirepül a szobából, de aztán visszapattan, mert a sarokban a szobornak pont jó helyen van a karja. Segítség: a *múltban* ha a proftól felszedtük a *balkezes kalapács*ot, cseréljük ki a szobrászos kalapácsára! A szobor magára tükröződik, és Edna eltávolítható.



Itt mondjuk tovább, a prof hogyan altatható el. Ha már a *jelen/konyhá*ból felszedtük mindkét kávét, akkor, felkeresve a profot a laborban, amint épp kávézgat, és suttyomban a bögréjébe koffeinmentes kávét töltve (*use decaf on mug*), pillanatok alatt elalszik, és persze így rohan is a széfhez, és tekeri is a tárcsát meg nyitogatja is az ajtaját — de ahhoz persze túl gyorsan, hogy akár kiszúrjuk a kódokat, akár megszerezzük a széf tartalmát.



Ekkor érdemes felhasználni a videokazettát a 2. emeleti kém-szoba *VCR*-ében (*use videotape with VCR*, majd *look at VCR*). Ha elkezdjük (piros gomb) a felvételt, épp rögzíthetünk egy prof-széfnyitogató-fázist, majd ezután megjelennek az adóellenőrök. Visszatekerés, Play: hát ez bizony túl gyors, de ha átváltjuk *EP*-be a szalagsebesség-választót, akkor máris látni fogjuk a kódokat... Utána már csak egy sima *open safe* kell a prof. dolgozószobájában a földszinten, és miénk a szerződés...



Jelen, padlás: ez a szín csak akkor kap fontosságot, amikor már szalagon van a kombináció, és ekkor az adószedők letámadják a profot, valamint megkötözik a padláson. A földszintről, a kéményen és az ablakon át meglátogatható így is a prof., kötelettől egy *pull rope*-pal szabadíthatjuk meg. Ezen kötelet az ablak előtti csigára hurkoljuk rá (*use rope with valley*), majd annak lelógó végét kössük a ház előtt álló, immár lefestett múmiára (mert a piros szín a prof köteleire hasonlít!) (*use dangling rope with Dead Cousin Ted*), és húzzuk fel. Némi közjáték, a múmia a prof cellájában landol. A profra, ha ki akarjuk cserélni, megint nagy pufanások lesznek, mi a múmia alatt landolunk az ágyon, a fogvatartók is benéznek a lyukon, hogy hagyjuk már abba a baromkodást, kézzel visszaintünk, hogy megpróbáljuk. Ezután már csak a profot kell leereszteni a kötelen, ami szintén nem lesz egyszerű dolog... (*Use Ted with Doctor Fred, use rope with Doctor Fred*, kint *pull rope*), majd a laborba cipeljük le, ott kávéval (*coffee*) tölthetjük meg a tölcséren át, majd, miután feleledt, kérhetjük, hogy írja alá a Lucasfilm-szerződést (elég nehéz lesz rávenni, de végül sikerülni fog!)



Jelen, földszint, tűzhelyes szín: a *flag gun*-nal kicserélhetjük a szivarárusító ürge pisztoly-öngyújtóját (*use flag gun with cigar lighter- 'He, nézze csak! Az az alak most nyert a lottón!'*), és ezáltal egy valóban használható szivarhoz jussunk (amit addig nem tehettünk meg, mivel az ürge mindig meggyújtotta a szivart, ami — lásd a robbanó nyalókák esete — végül felrobbant a szánkban). A *chattering teeth*-et elkaphatjuk a *grating* kinyitása és a fogsor beterelése, majd egy *close grating* után (*pick up trapped teeth*). A röhigcsélő gumi-keljfeljancsit elintézhetjük a jövőből visszaküldött szikével; így belőle csak gumi, valamint egy nevetőautomata (*box o'laughs*) marad.



Jelen, konyha: a kávét (*coffee*) és a koffeinmentes kávét (*decaf coffee*) szedjük fel.

Jelen, kamra: miután elintéztük az emeleti cukorkagépet, és a trikó is megvan a hétalvó szobájából, a *dry machine* már felhasználható lesz a pulcsi megszárítására. Persze az összes negyeddollárost belenyomjuk a gépbe, ami 200 évig fog tekeregni és ruhát szárítani... Itt még szedjük fel a tölcsért a szekrényből.

Jelen, kint a kocsi: már az előbb említettük, a jelen/emelet/1.szoba-beli kulccsal dobjuk meg a rablót.

Múlt, kint a szekér: amikor megszereztük a szappant a takarítótól, a kamrából a vödröt és a kefét; nekiállhatunk kocsit pucolni. Erre persze rögtön esni kezd...

(a Lucasfilm részvények árfolyama? CoVboy)

Múlt, alagsor: a *Help*-táblát átadva a profnak, az így felvesz asszisztensként, bár enyhén csodálkozik azon, hogy a környéken bárki is nagyobb géniusz lenne, mint önmaga. Ekkor már felszedhetjük a *lab coat*-ot jobboldalt, valamint ide kell majd visszahoznunk az olajat (*oil — múlt,konyha —*), az ecetet (*jövő, emelet, 1. szoba*), illetve az aranytollat (*múlt, földszint, kályhás szoba*).

Múlt, földszint, hall: itt nincs sok teendőnk, csak a laborba lemászás.

Múlt, földszint, kályhás szín: mint mindenki látja, itt leledzenek Amerika alapítóatyjai, meg főleg George Washington, bár ő naphosszat csak kifelé bámul:

- *Mit nézel ott kint?*
- ***A nemzetünk jövőjét!***
- *Azokat a budikat?*
- ***Dehogy! Csak a tükörképem csodáltam!***

Épp az alkotmány szövegezésén dolgoznak, valamint dolgokat gyűjtenek, amit el lehetne tenni egy időkapszulába. Van a szobában egy *suggestion* **box**, erről rögvest megtudjuk, hogy oda várják az alkotmány-javaslatokat. Mivel *George* aláírás szerepel a *jelen/hall*-beli reklámlapon is, *use flier with suggestion box*. Csodák csodája, a végén még maga Washington is elhiszi, hogy tulajdonképpen ő írta a levelet! Következmény: a jövőben meg is jelenik a laborban a porszívó, amely segélyével már kifoghatunk a mókussal.

Itt persze mindenféle érdekes figurák vannak. Az egyikük, aki állandóan vacog, többször is olyan ajánlatokat tesz az alkotmány számára, hogy pl. nem lehet elnök nem emberi faj, vagy korlátozni kéne a jövőben a szuperértelmes *Tentacle*-k mozgásterét stb..., de mindig elutasítás a válasz, így nekünk kell lépni.

No persze egyéb teendőink is vannak nagy számban (csakúgy, mint Washingtonéban fogsor). Washington pl. igencsak büszke arra, hogy ő cseresznyefakivágó bajnok volt, de ezt nem tudja bemutatni, mert nincs a környéken cserkófa: tehát fessük le az ablak előtt, a budiknál termő fát vörössel! Most már rávehetjük, hogy kivágja a fát (és ezzel Laverne is lepottyan az így, a jövőben hirtelen eltűnő fáról).

Ha már szó esett a fogsorról, elmondjuk hogy ha megvan már a robbanó szivar, az ugráló fogsor és a pisztoly-öngyújtó, kínáljuk meg Washingtont egy kis szivnivalóval. Nagy durr, a fogsora messzire repül, megdobhatjuk a csattogó fogsorral, amit persze a többiek úgy értelmeznek, hogy Washington fázik, begyújtanak egy kis kétórás vita után. A tűzhely mellől *pick up blanket*, s *use blanket with chimney* a tetőn; tűzriadó, megszerezhetjük az arany-műtollat (*pick up gold plated quill pen*).

Múlt, földszint, konyha: itt szedjük fel a makarónit (mely egyetlen lehúzás után átnedvesedik), illetve az olajat; s a kamrából felszedett vödörbe töltsünk vizet.

Múlt, földszint, kamra: a vödröt és a kefét szedjük itt fel (*bucket; brush* a szekrényből)

Múlt, 1. emelet, 1. szoba: ez Washington szobája, ezért külön takarítószemélyzet dukál ilyen helyekre: *pull cord*. Nem érdemes vele beszélni, mert nem képes felfogni, hogy nem Washington vagyunk: hagyjuk ott. Nicsak: a folyosón ott a kocsija, egy szappannal! (*pick up soap*). A mindenit! Pont ekkorra fejezte be a takarítónő is az ügyködést odabent, épp lefülel, rettentő kínos ez az ilyen államalapítók számára, mint mi vagyunk. Megoldás: mielőtt bent hívjuk a takarítót, csináljunk nagy rumlit (*use bed*). Ekkor már elszelelhetünk a szappannal.

Múlt, 1. emelet, 2. szoba: itt egy túlhajszolt hölgy panaszkodik arra, hogy állandóan, percenként új zászló-tervvel lepik meg, és buzgón fogadkozik, hogy már csak egy tervet hajlandó megcsinálni, amit nyugodtan lerakhatunk majd az asztalra (*talk to*).

Múlt, 1. emelet, 3. szoba: először itt csak a borosüveget szedhetjük fel (adjuk oda a földszintieknek!), majd Franklin visszatérte után a *lab coat*-ot itt adjuk át neki.

Múlt, 2. emelet, ló: ez a paci sem mentes a dúló műfogsor-mániától, amit már maga Washington is eléggé kielemezett (persze itt csak fa-fogakra tessék gondolni, ahol szintén elég komoly propblémát jelent a szuvasodás, a szó eredeti értelmében), ráadásul ez valami szuperértelmes fajta. Valószínű a *D.Adams*-féle *Dirk Gently holisztikus nyomozóirodájá*ból származó ötlet, hogy ez a ló se tudja, hogy hogy került ide fel a magasba s egyáltalán mit keres itt. A protkó tárolására egy vizesbödön is ott van a ló feje mellett: hát próbáljuk elaltatni! (*use book on horse*). Na, ebben az egy esetben be is jött nekünk a dolog, felszedhetjük a fogsorát.

Múlt, 2. emelet, szobrászok: itt a már említett kalapács-kicserélős trükkel kell operálnunk, hogy Ednát eltávolíthassuk a *jelen*ben a szobájából. Mást itt nem kell tenni, pedig Hoagie buzgón ajánlkozik szobormodelnek, akár meztelenül is.

Múlt, padlás: na ez egy kimondottan bunkó húzás volt a programozóktól... Ha az innenső ágyat használjuk (*use Ned's bed*), kiderül, a matraca nyikorgó, s emellett, hogy a macskát egészen megtéveszti ez a hang, de annyira nem nézi meg túlságosan az ágyat, hogy a játékát megkaparinthassuk. Ezért *use squeaky mattrass with Jed's bed*, majd *use Jed's bed*, és most már *pick up squeaky mouse toy*. Plusz még szedjük fel a piros festéket (*red paint*).

Múlt, kint, Franklin: ha már elintéztük, hogy essen, Franlint kövessük a szobájába, és adjuk neki a *lab coat*-ot, ami legalább vízhatlan. Újra mehetünk sárkányt eregetni: a feladatunk sima *push kite* lesz. Ha megvan már a proftól a töltetlen szuper-elem, a sárkányon levő *pocket*-be berakhatjuk, és láss csodát...

Miután a múltban Washingtonnal kivágattuk a fát, már Laverne-t is vezérelni tudjuk. A cellából kétfelé juthatunk ki: *oh, I don't feel...*-re az orvosi szobába, onnan pedig a tetőre; ill. *I have to go to the bathroom*-ra, az őr némi izetlenkedése után ki az időgéphez. Tehát többször fordulva, WC-re kikéredzkedve Bernard-tól átvehető a zászlótekerő hajtókarja, illetve átadható Hoagie-nek a Tent.-telepítési rajz; a dokihoz kikéredzkedve pedig a tetőn felvehetjük az álruhát, ami az új zászló. Ekkortól már szabadon járhatunk a házban.



Jövő, orvosi szoba: tehát, amikor először kéredzkedünk ki ide, szedjük fel a falról a *Tentacle*-rajzot, és küldjük vissza Hoagie-nek, aki, miután beszélt a zászlóvarró csajszival, már lerakhatja az asztalra ezt a tervet- nicsak, valóban megváltozott a zászló, ha belebújik Laverna, még *Tentacle*-nek is tűnhet...

Jövő, konyha: a mikrosütő/grill szerkentyűvel felengedhető a jégtömbbe hibernált mókus, és a kamrából felszedett pulcsit máris ráadhatjuk.

Jövő, kamra: ekkor jár le a *sweater* szárítási ideje, szedjük ki a szárítógépből! Innentől már csak az álruhás Laverne tevékenykedhet!

Jövő, hall: itt csak akkor lesz teendőnk, ha már a lepkehálós *Tent.* lelépett, akkor persze *open clock*.

Jövő, 1. emelet, 1. szoba: Hoagie konzervnyitójával vágjuk fel a *time capsule*-t, a tartalmát, az időközben ecetté savanyodott bort pedig küldjük neki vissza.

Jövő, 1. emelet, 2. szoba: ha megszereztük a tűzhelyes színen az ott álldogáló *Tentacle*-től a nevezési kártyát, azt nyomjuk fel a múmiára (nevezük őt ki indulónak...), valamint a polcon levő gorkorit (*use roller skeets on mummy*). Itt még *pick up extension cord*. Ha fent van a múmián a cédula és a kori, *push mummy*. Ekkortól az emberi 'szépségverseny' szereplői már a padláson gyülekeznek majd, bíráikkal egyetemben.

Jövő, 2. emelet: ha a múmiát kilöktük a folyosóra, itt lesz az igazi verseny. Múmiánkat persze érdemes felcicomázni: rakjuk rá a ló fogsorát, a nedves spagettit, amit a villával tisztességes alakra kell hoznunk, valamint a *box o'laughs*-szal is dobjuk még meg. Ekkor még a múmia mellett ülő Harold igen kemény ellenfél: őt a műhányással diszkvalifikáljuk! (*use fake dart with Harold*). Eltávolítják a bírák, mivel betegnek hiszik. Ekkor már mindenképpen a múmiánk nyeri a versenyt (menjünk jobbra, és *talk to the judges*, első három menüpont). Ekkor már érdemes visszamenni a kezdőszínre, a börtön-részbe, és az őrt megdobni egyik nyereményünkkel, a kétszemélyes vacsorameghívóval.

Jövő, börtön: ha az őr eltávozott, *push switch*. De a rabok csak nem akarnak lelépni:

— Rohanjatok erdőn-mezőn át, mint ahogy az embereknek tennik kell!

— *Hogy az egész hátralevő életünkben az a bajszos vén Tentacle üldözzön a hálójával? Meg aztán a sok vadállat odakint: oroszlánok, és főleg szkunkszok!*

Mivel macskánknak elég remes a kinezete, *use*: hát erre a menekülés megkezdődik, és már a lejárat is szabad a laborba!

Jövő, közvetlenül a motel mellett, kint: ha már álruhában tekergünk erre, állandóan megjelenik a már említett macska, de elcsípni csak a *mouse toy*-jal tudjuk. **Előtte** érdemes azonban kipingálni a cicust; *use Booboo-B-Booboo with fence*.



Jövő, kint, az időgépes pálya: ha megszereztük már az emeleti 2. szobából a hosszabbítót, akkor azt dugjuk be az időgép csatlakozójába, illetve a másik végét nyomjuk (use) be az ablakon.

Jövő, laboratórium: dugjuk be a hosszabbítót a generátor csatlakozójába, majd jöhet a mókus. Kis meglepetés: a kivágódó ököl kis időt ad neki, hogy eltűnjön az egérlyukban, ekkor lesz jó a porszívó (lásd: múlt): *use built-in shop vac with mouse hole, open hatch*. Ekkor már nem próbálja meg még egyszer a

szökést a jószág, és az energia megvan a visszajutásra...

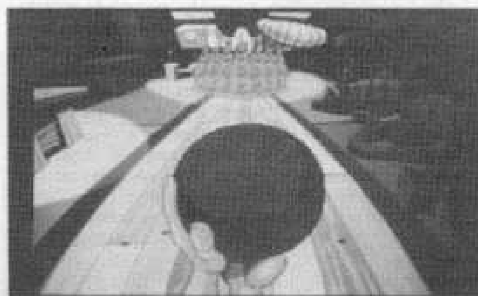
Ha már mindkét időgép működőképes, érdemes foglalkoznunk a szerződéssel. A bélyeg pont rámegy, de Hoagie nem akarja bedobni a múltban a postaládába, mert *'nincs aláírva'*. Tehát a jelenben Dr. Fred-től kell majd egy aláírást kicsikarnunk, ami nem lesz könnyű. Ha kiszabadítottuk az ellenőrök fogságából, és felélesztettük, beszéljünk vele (cheat: *But the human race/ Oh forgot...// I'm getting...*). Kibökjük, személyesen eredünk a Lila után, hogy közveszélyesnek nyilvánítsák és lecsukják, de ahhoz kell egy orvosi aláírás...

Mikor aláírta a doki a szerződést, és a bélyeget is felnyomtuk rá, Hoagie-vel rakassuk be a múlt postaládájába. Jön a telefon a Lucasfilmtől, hogy átutalták a 2 milliót a doki számlájára. Ha benézünk a TV-műsorba a *jelen* valamely emeleti szbájában, utána már közvetlenül a gyémánt-eladókat hívjuk; fénysebességgel megjön a csomag, mindenki visszajön, boldog stb...

Még azonban a vége hátravan: visszamenni a tegnapba, hogy kikapcsolhassuk ott azt a nyomorult fertőzőgépet (aminek egyedüli haszna az volt, hogy ezzel is bizonyítsa, hogy Dr. Fred őrült tudós: hisz milyen doki az olyan, akinek laborjából a különféle mérgek nem ömlenek tonnaszám?). No igen, de a Lila megelőzött, ráadásul az út során némi kellemetlenségünk támad, mintha egybeforrt volna a három bajkeverő főszereplő. Nagy *Tentacle*-seregeket rendelnek a gép elé, hogy védjék a kapcsolóját, és Lilának is megvan már a *Titkos Fegyvere*, amit olyan buzgón tervezett a jövőbeli ottlétünkkor cseppet sem jóképességű alattvalóival.

Ezen fegyver hatása szerencsére időleges (kicsit összetöpörödünk tőle).

Irány az emelet, és nyissuk ki azonnal a 2. ajtót. Közben kiszúr Lila, és ránklő. Slisszoljunk be a 2. szobába, és hátul az egérlyukon át a harmadikba, majd amikor visszanyertük 'rendes' méretünket, szedjük fel az asztalról a kugligolyót, és menjünk le a laborba: *use bowling ball on tentacles*. Hát ez az, erről beszélt még anno Zöld, tényleg kuglibábúként széthullanak az őrök, és már csak Lila kever be.



Kiderül, úgy általánosságban utálja az embert nemet, mert *'próbáljatok meg Ti összekötött lábbal ugrálni'* meg hasonlók. Próbáljuk haragját a prof. ellen fordítani: *Sounds like you just hate.../You're pretty.../Why don't you zap Dr. Fred?*. Minő szerencse: a kicsinyítő sugár visszapattan a doki fejlámpájáról, Lila letörpül, mi meg nagy lelki nyugalommal eltapossuk, és a szennygépet kikapcsoljuk...



Happy end, még kiderül, hogy csak a ruhák lettek a nem szabványos időutazásunk alatt közösek, széterőlködjük magunkat, és voilá! The end...



Hát mit mondjunk? Inkább semmit. Az előző részhez képest még nagyobb baromságot sikerült **Lucasfilm**-eknek összehozniuk. Kár, hogy egyelőre csak a PC-sek gyűjteményét gazdagíthatja.

• **DADA**

A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
Examination	Dune 2.	Betrayal at Krondor	Laser Squad 1/2.
Bard's Tale III.	Syndicate	Maniac Mansion 2.	Archivum
Star Commander	Monkey Island 2.	Might & Magic IV/V.	Extasy
Indy IV.	Goal!	X-Wing	Cloud Kingdoms
Art of China	Tornado	Ultima Underworld 2.	Dragon Wars
Corya	Ishar 2.	Civilization	Bard's Tale III.
Holiday Games	Lost Vikings	Indy IV.	Castle Master
Pirates!	Hannibal	Comanche	Way Out
Sleepwalker	Chaos Engine	Lemmings 2.	3D Pool
Cool World	Eishockey Manager	Monkey Island 2.	Puzznic

TökösMákos

Match of the Day *(C64)*

A Különszámban közölt fociösszefoglalón felbuzdulva íme következzék egy ikonvezérelt focimenedzser program C-64-re.
Vezérlés: A megfelelő ikon kiválasztása után azt mozgassuk a naptárba, és nyomjuk meg a tűzgombot. Így a parancs akkor hajtódik végre, amikor az az időpont sorra kerül a naptárban. Az egyes ikonok jelentései a másik lapon találhatóak.
Kezdésnek választhatunk egy csapatot a negyedosztályú angol klubok közül. Innen a főmenübe jutunk.

1. Csapatmorál:
Itt van felsorolva az összes játékosunk neve, és a csapat hangulata *(low-good-great)*

2. TV:
Itt be/ki kapcsolhatjuk a „tv-közvetítést".

3. Gyúró:
Itt megnézhetjük a sérülteket *(injured player)*, és beállíthatjuk, hogy kinek javítson az egészségi állapotán. A fizikai állapotot a gép százalékokban fejezi ki. A 80% alatti játékosok nem játszanak a csapatban!

4.: Vásárlás
Itt vásárolhatunk játékosokat a *„purchase player"* és a *„free transfer market"* opciókkal. Mindkét helyen csak akkor tudunk játékost szerződtetni, ha előzőleg a játékosfigyelővel kerestettünk eladó játékosokat. Az első módszer előnye, hogy többen jelentkeznek, de fizetni kell értük. A *free transfer manet*-nél kevesebbet találunk, de csak a heti fizetést kell a játékosoknak kifizetnünk.

A másik három itt lévő opcióval gyúrót *(physio)*, edzőt *(trener)*, és a játékosfigyelőt *(scout)* választhatunk. Természetesen a *great* a legjobb, de a legdrágább is. Az árak a heti fizetésre vonatkoznak!

5. Csapatösszeállítás:
Itt állíthatjuk össze a kezdő tizenegyet és a két cserét. Amíg a kurzor (?)formájú addig csak információkat kapunk a játékosokról (a csík hossza mutatja az erősségüket a különböző posztokon). A kurzort úgy tudjuk változtatni, hogy rávisszük a játékost mutató lapra, és megnyomjuk a tűzgombot. A már berakott játékosokat csak úgy tudjuk kivenni a csapatból, ha ugyanolyanra állítjuk a kurzort, amely poszton a játékos jelenleg van. Berakni úgy tudjuk a játékosokat, hogy a kurzort a nekünk megfelelő posztra állítjuk, és ráclickelünk egy be nem osztott játékos nevére.

6. Edző:
Megnézhetjük a formán kívüli játékosokat *(player off form)*, és kijelölhetjük, hogy mely játékosokat edzzük a különböző posztokra. A kijelölés ugyanaz, mint az előzőnél.

7.: A játék készítőinek listája.

8. Megbeszélés: (team talk)
Itt megnézhetjük az összes nálunk lévő játékost, és kiválaszthatjuk, hogy melyiket akarjuk eladni.

9. Játékosfigyelő:
A játékosfigyelőnél több dolgot is megtehetünk.
- megnézetjük vele a következő ellenfél erősségét
- felhajtatunk vele játékosokat a *„free tr. market"*-ból
- felhajtatunk vele játékosokat a *„purchase player"*-ből
- beszámoltatjuk a legutolsó feladatáról

A játékosfigyelő mindig csak másnapra készíti el a jelentését.

10. Elnök:
Csak magától jön, nem lehet berakni a naptárba. Akkor jön, ha egy játékosunkat eladtuk, vagy ha pénzügyi mérlegünk negatív. Ez utóbbi esetben sajnos kirúg, és kezdhetjük elölről az egészet.

11. Meccs:
Szombat délutánonként van a bajnoki, a 20. forduló környékén van először kupameccs (szerda délután).

12. Állásmentés/töltés:
Sajnos a feltört verzióban egyik sem működik.

13. Fixtures:
Itt a meccseink eredményeit nézhetjük meg.

14. Tabella:
A bajnoki helyezésünket láthatjuk itt (kiadások játékosokra, edzőre, gyúróra, játékosfigyelőre, pályabérletre; bevételek).

Tanácsok a játékhoz:
- inkább a *free transfer market*-nél vásároljunk
- legelső dolgunk az legyen, hogy a játékosokat olyan posztra állítsuk, amelyiken jók, mert különben nagy zakókat kapunk.
- figyeljük folyamatosan a pénzünket, mert azután jön az elnök és fenékberúg.
- első évben lehetőleg jó edzőt, gyúrót vegyünk — így hamar felkerülünk.
- aki rendelkezik MK VII-tel az ki tudja menteni az állást, ha lefagyasztja és backup-olja a programot.

• Orbán Sándor, Budapest

DESTROYER I. *(C64)*

A játék a második világháborúban a Csendes óceánon játszódik. A japánok már visszavonulnak és az amerikaiak győztesnek érzik magukat. Ám Japán egy utolsó támadásra készül, melyben beveti eddig még megmaradt hajóit repülőit és tengeralattjáróit.
A töltögetés után a gép megkérdezi a hajónk nevét és a kapitányának is. Ellenkező esetben egy történelmi nevű hajónevet ad a hozzá tartozó kapitánnyal. Ezután a küldetés kiválasztása következik. Melyek lehetnek:
Subhunter = tengeralattjáró vadászat
Screen = védelem
Scout = felderítés
Bombardment = bombázás
Blocade runner = kijutás a blokádból
Convoy escort = konvoj kíséret
Rescue = mentés
A megfelelő küldetés kiválasztása után a nehézségi fokozat jön. Majd egy nagyon fontos adatot látunk telex-papíron. Ez az adat a hosszúsági és szélességi fokokat tartalmazza. Ezután ismét töltögetés következik.
NA: Most a navigációs térképben gyönyörködhetünk. Itt be kell állítani az előbb megjelent hosszúsági fokokat az automata pilótán. Egyébként 4 db pontot lehet beállítani rajta. Ezután következik a parancsnoki híd.

BR: PARANCSNOKI HÍD
Az ismertetést felülről kezdem
SON = szonár, víz alatti radar. Ha megnyomjuk, akkor jelentést olvashatunk a helyzetről.
RAD = radar, felszíni. Ugyanazt produkálja, mint a szonár.
DAN = hibajelentés. Ugyanazt produkálja, mint a szonár
PUR = erre sajnos nem jöttem rá, de valakinek biztos sikerül.
EVA = a hajó evakuálása, gyengébbek kedvéért a hajó kiürítése
AUT-MAN = automata kormányos be és ki
I-II-III. = készültségi fokozatok.
M, AA, TP, DC = fegyverek

RA: RADAR
Itt nézhetjük a felszínen felénk közeledő ellenszenves alakokat. Innen is lehet vezérelni a hajót ugyanúgy, mint a parancsnoki hídról. Mivel a vezérlést az előbb nem említettem — ezért elnézést kérek, most leírom. Az első gomb az automata kormányos be-ki. A második gomb a sebességre vonatkozik. Ami a következő lehet balról jobbra:
F = 36 csomó
H = 18 csomó
S = 5 csomó
ST = állj
S = 5 csomó

SO: SONAR
A felszín alatti ellenséges tevékenységeket figyelu. Egyébként ugyanazt tudja, mint a radar.

AP/AS: LÉGVÉDELEM
Egyszerű, mint a vakablak. Három információt láthatunk, ami fontos. Az első és második a fegyver mozgását jelöli — point train —. A harmadikat csak egy betű jelöli -R-, ez jelöli a lőszer mennyiségét. Vigyázzunk, ne lőjünk folyamatosan, mert még elfogy, és amíg újra hoznak lőszert, addig ripityára lőnek mindent.

GF/GA: ÁGYÚ
Hasonlóan működik a légvédelemmel. Azzal a különbséggel, hogy ha beírjuk: —TR—, akkor az ágyú helyett a személyi radarunkon egy vezérelhető sárga csík jelenik meg, amit ha rá viszünk a célra és megnyomjuk a gombot, akkor az eddig meg sem mozdult 0000 kijelzú kiírja a távolságot. Amit azonosnak kell tennünk a fölötte lévő értékkel. Ha ez megvan, akkor már csak az irányt kell beállítani és tűűűűűűűűűz.

TP/TS: TORPEDÓ
Nem sok hasznát vesszük, ezért kezelése meglehetősen egyszerű. Mindössze annyi a dolgunk, hogy a joystik balra-jobbra mozgatásával becélozzuk a hajót.

DC: VIZIBOMBA
Mint a neve is mutatja, tengeralattjáró ellen készült, kezelése ennek is egyszerű. A joy gombját kell csak használni, meg a métert beállítani, hogy a bomba milyen mélyen robbanjon.

OB: FEDÉLZET
Itt csak körülnézni lehet, de ha sziget közelében vagyunk, akkor innen lehet irányítani a hajót és a sebességét.

DA: HIBAJAVÍTÁS
Nem valami hasznos, mert a gép kijavítja a hibákat.

A játékhoz néhány jó tanács.
- torpedóval csak akkor érhetünk el sikereket, ha közel vagyunk az ellenséghez és ha lassan haladunk
- ne várjunk sokat az ellenség likvidálásával, mert néhány jól irányzott lövéssel kiirtják fegyvereinket
- nem kell mindjárt a legnehezebb fokozaton kezdeni
- a védelemnél csak repülőket kell lőnünk.

• Bacsó Márton, Budapest

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

HELYESBÍTÉS!!!

A CoV 35 megjelenését követően expressz sebességgel repült felénk az alábbi hibaigazítás:
„Nem tudom, ki gépelte a CoV #35-ben a PRG.TECH-t, de akárki is legyen, elkövetett egy hatalmas bakit. A baki az ART STUDIO V1.2B képátalakítóban van:
30 POKE 1024+1,PEEK(16192,1)
40 POKE 55296+1,PEEK(17208+1)
A két sor helyesen:
30 POKE 1024+I,PEEK(16192,I)
40 POKE 55296+I,PEEK(17208+I)
Az I egy i betű, ez volt a hiba!!!
Valószínűnek tartom, hogy ezt a hibát *Benkő Csabi* és bárki más is ki tudja javitani!"

• Fábián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

ACTION kártya tippek

A múltkoriban az Évkönyv '92-ben volt egy-két szó az Action kártyákról. Nos a loaderről elég kevés szó esett (pedig sokan ezt használják legtöbbet), úgyhogy most pótoljuk ezt a mulasztást.
A Warp 25 file-okat Action nélkül csak a LOADER program használatával lehet betölteni (a file menüből kimenthető ez a rutin lemezre). A standard disk turbo sok programnál működik, és jelentősen lecsökkenthető vele a programok töltögetési ideje, ami 64-en ugye nem árt. Viszont sok programnál nem működik, s bennünket valószínűleg ez izgat. Az, hogy a turbot nem használja a program, többféle dolog miatt is lehet:
A program speciális töltőrutint használ, mivel a lemezen az adatok nem file formátumban vannak, hanem a DOS-nak „összevissza" (ún. track-töltős loadert használ). Ilyen pl. a ***Bard's Tale, Deja Vu, Strike Fleet***, stb. Viszont ezek a programok általában már eleve gyorsabbak a DOS töltőrutinjánál.
Vannak olyan programok, amelyek file formátumban vannak, s valamilyen disk turbot már használnak (tehát nem az Action turboját). Ilyenkor általában nincs értelme kísérletezgetni az Action turboval, bár ahol lehet (pl. **SSI** szerepjátékok) azért érdemes azt használni (ilyenkor fennáll az esélye annak, hogy lemaradunk a töltés közbeni képernyőről, mert az Action lekapcsolja a képernyőt).
A cracker bácsik is előszeretettel „chruncolják" (ez nem a Nestlé csoki, hanem azt jelenti, hogy tömörítik) egybe a program file-jait, s ekkor is speciális a töltőrutin. Ezt felismerhetjük az intro-beli dumákból (packed by..., 1 file version by... stb.), valamint arról, hogy töltés közben előszeretettel növelik/csökkentik a keret színét (ergo csikok a képernyőn) ezek a loaderek általában piszok lassúak.
Lehet olyan is, hogy a program nem használ speciális töltőrutint, mégsem használja az Action loadert. Az előző problémákra nincs, ám erre már van orvosság. Az első töltögetés után, illetve közvetlenül azelőtt freezeljünk. Nyomjuk meg az '**L**'-t (**Turbo Linker**), válasszuk a floppyt (8-as). Ezután restart program. Ha szerencsénk van, akkor a továbbiakban turboval tölt.
Van még egy olyan lehetőség is, hogy a program kihasználja a turbót, de kifagy (nem muszáj töltés közben kifagynia). Pl. ***Red Storm Rising, Elite, Pirates***. Ezek a programok allergiásak a fastload toolkitre, tehát ne azzal, hanem simán (reset után '**F3' — Normal Reset**) töltsük be, majd „linkeljünk" egyet az előbb ismertetett módon, végül indíthatjuk a programot. Így nem akad ki.
Reméljük, sok felhasználónak, játékosnak tudtunk segíteni.

• Lovasi Péter, Budapest

SUPER POINTER

A programozástechnikát régen figyelők, valamint régi olvasók most mérgesen dobhatják félre a CoV-ot, de megkérjük, ne döntsenek elhamarkodottan. **(Jujj, micsoda duma, kezdek beteg lenni? — DoT)** A téma ugyan elcsépelt, de teljesen új ötlettel van fűszerezve a most bemutatott kis rutin. Akik látták már PC-n a Windows nevű csodát, bizonyára furcsának, s talán poênosnak találták az egérkurzorát. No nem biztos, hogy azt látták, amit kellett volna, mert kétféle egérkurzor van. No nem is akarunk a PC felé elkalandozni, mert a mostani program is 64-re íródott.
Szóval a program egy sprite-ot mozgat a képernyőn, s a többi 7 követi, de egy kicsivel mindegyik le van maradva az előttelévővel szemben. Ez a látvány már ismerős lehet néhány intro-ból, de pl. a PROF. SINUSMAKER-rel ilyen effektek szerkeszthetők.
A 0. sprite-ot irányíthatjuk a Port 2-ről. Tűzgombra tudjuk a „kukac" színét állítani, '**SPACE**' a sprite-háttér prioritást változtatgatja. A program úgy működik, hogy a 0. sprite-ot irányítjuk. Ennek koordinátáit eltároljuk egy veremben, a veremmutató (stack pointer) által mutatott helyre. A verem 128 helyes, és a második (1-es sorszámú) sprite koordinátáit a mutató-16, a 3.-ét a mutató-32, 4.-ét mutató-48-ról vesszük. Ha a 0. sprite-ot egy újabb helyre mozgatjuk, a mutató „odébbmegy", s a többi sprite eggyel „közelebb ugrik". Így minden sprite előbb-utóbb végiggyalogol a 0. által megtett úton. A verem végtelenített, így pl. 10-es mutató értéknél a második sprite koordinátáit a 10—16+128=122. helyről vesszük. Minden egyes megszakításkor növeljük eggyel a mutató értékét, s ha végigment, akkor újra az elejére fog mutatni. Nézzük tehát magát a programot:

```
        *=64*64
        ; a sprite adatai
        .byte 0,255,0,3,255,192
        .byte 15,255,240,31,255,248
        .byte 63,255,252,56,0,28
        .byte 48,152,76,96,64,38
        .byte 96,24,6,96,24,6
        .byte 112,60,14,120,126,30
        .byte 127,255,254,127,255,254
        .byte 60,255,60,62,126,124
        .byte 63,0,252,31,129,248
        .byte 15,255,240,3,255,192
        .byte 0,255,0,0

        SEI
        LDA #<MOVE
        STA $0314
        LDA #>MOVE
        STA $0315
        ; megszakításvektor beállítása
        LDA #1
        LDX #8
L1      STA $D026,X
        DEX
        BNE L1
        ; az összes sprite színe fehér
        LDA #150
        LDX #0
L2      STA TAB,X
        DEX
        BNE L2
        ; sprite koordináták
        ; a veremben: 150;150
        LDA #0
        LDX #16
L3      STA TAB+255,X
        DEX
        BNE L3
        ; X koordináta 9.bitek törlése
        LDA #255
        STA $D015
        ;sprite-ok bekapcsolása
        LDA #63
        LDX #8
L4      STA 2039,X
        DEX
        BNE L4
        ;az összes sprite a 63-as blokkban
        LDA #150
        LDX #16
L5      STA $CFFF,X
        DEX
        BNE L5
        ; sprite x;y koordináták
        ; beállítása 150;150-re
        CLI
        RTS
        ; megszakítási rutin
MOVE    LDA #1
        BIT 56320       ;joy balra?
        BNE L6
        DEC $D001       ;igen
L6      LDA #2
        BIT 56320       ;joy jobbra?
        BNE L7
        INC $D001       ;igen
L7      LDA #4
        BIT 56320       ;joy fel?
        BNE L8
        DEC $D000       ;igen
        LDA #255
        CMP $D000
        BNE L8
        LDA #1
        EOR $D010
        STA $D010
        ;X koord. 9.bit kezelése
L8      LDA #8
        BIT 56320       ;joy le?
        BNE FIRE
        INC $D000       ;igen
        BNE FIRE
        LDA #1
        EOR $D010
        STA $D010
        ;X koord. 9.bit kezelése
FIRE    LDA #16
        BIT 56320       ; tűzgomb?
        BNE SPACE
        LDX SZIN
        ;igen, szín változtatása
        INX
        CPX #16
        BNE L9
        LDX #0
L9      LDY #8
        TXA
L10     STA $D026,Y
        DEY
        BNE L10
        STA SZIN
SPACE   LDA #16
        BIT 56321       ;SPACE?
        BNE L11
        LDA #255
        ;igen, prioritás változtatása
        EOR $D01B
        STA $D01B
L11     INC POINTER
        ;a többi 7 sprite mozgatása
        LDA #128
        CMP POINTER
        BNE L12
        LDA #0
        STA POINTER
        ; a pointer növelése, végtelenítéssel
L12     LDX POINTER
        LDA $D000
        STA TAB+128,X
        ; 0.sprite x koord. mentése
        ; a pointer által mutatott helyre
        LDY #2
LOOP    TXA
        SEC
        SBC #16
        BCS L13
        CLC
        ADC #128
L13     TAX
        LDA TAB,X
        STA $D000,Y
        LDA TAB+128,X
        STA $D001,Y
        INY
        INY
        CPY #16
        BNE LOOP
        ; a 7 sprite x;y koordinátájának
        ; előkeresése, beállítása
        LDA POINTER
        AND #15
        TAX
        CLC
        ROL TAB+256,X
        LDA $D010
        AND #1
        ORA TAB+256,X
        STA TAB+256,X
        STA $D010
        ; az x koord. 9.bit kezelése
        JMP $EA31
SZIN    .BYTE 0
POINTER .BYTE 0
TAB     .BYTE 0
```

ELSŐSEGÉLY



Bak Bence Budapestről a **STONE AGE** kódjait küldte el nekünk 64-re **(PC-re is jók! — DoT)**.
2.BOVIDO, 3.SIDULA, 4.BIFISI, 5.LOVUHO, 6.BADEBA, 7.LUFIDO, 8.HAVULU, 9.LODISE, 10.HIFUHI, 11.DIVOBI, 12.HEDIDA, 13. DAFALI, 14. MUVESU **(de lehet, hogy HUVESU, nem tudom eldönteni — DoT)**, 15.DADOHA, 16.SOFOBO, 17.DIVIDE, 18.SIDABI, 19.BEFEDO, 20.SAVOLI, 21.BUDUSU, 22.LIFOHU, 23.BOVIBE, 24.LIDADA, 25.BIFALO, 26.LEVUSA, 27.HADOHA, 28. LUFIBO, 29.HIVADA, 30.DODALO, 31.HIFUSE, 32.DIVEHE, 33.SEDIBI, 34.DUFUDI, 35.SUVIBU, 36.DIDUDI, 37.SOFELU, 39.SEDUHO, 40.BEFIBE, 41.LUVUDI, 42.BUDOLO, 43. LIFISA, 44. HAVAHU, 45 LIDEBU, 46.HEFODE, 47.DEVOLI, 48.HUDISO, 49.DUFAHA, 50.HIVEBI, 51.DADODU, 52.SIFUBA, 53. DEVODO, 54.SEDILE, 55.BUFASE, 56.SUVAHI, 57.BIDUBI, 58.LAFODU, 59.BIVILI, 60.LEDASU, 61.BOFAHA, 62.LUVUBO, 63.HUDEDE, 64.LIFILI, 65.HAVUSO, 66.DODIHA, 67.HETUBU, 68.DOREDU, 69.SUHIBE, 70.DUTUDI, 71. SIRILO, 72.DAHUSA, 73.SOTOHI, 74.BERIBU, 75.SOHADA, 76.BUTELO, 77.LUROSE, 78. BIHOHI, 79.LATIBI, 80.HORADI, 81.LEHELU, 82. HOTOSU, 83.DARUHU, 84.HUHOBA, 85.DITIDO, 86.HARABA, 87.DOMADI, 88.SATULO, 89.DOROSA, 90.SAHIHO, 91.BUTABU, 92.SIRADE, 93.BIHULI, 94.LOTESI, 95.BARIHA, 96. LOHUBI, 97.BATIDU, 98.LURULA, 99.HIHESO, 100.LITIHE.

A változatosság kedvéért Ő is tartogat egy kis **LASER SQUAD II**. tipphalmazt a tarsolyában. Az utolsó két szinthez tippek:

Utolsó előtti: **The Stardrive**. Előzmények: Egy csapat ellopott egy lázadó hajót, amin rajta volt egy stardrive nevű irányítóberendezés, amivel a lázadók új űrhajóját lehet irányítani. A stardrive-ot visszaviszik a bázisukra, Pashir város mellé, ami Prozine 5. bolygóján van. A lázadó csapatot a 7-es brigádból elküldték, hogy felderítsék a tervet, de Pashir csatornáit elárasztották a robotok. (és nem a patkányok)

Feladat: Meg kell találni a stardrive-ot, (ami egyébként egy ellenfélnél van) és elvinni a térkép bal oldalára. A feladatra vigyünk pár MK2-est, és hegesztőt, valamint Kastec auto-gunt.

Utolsó szint: **Laser platoon**. Előzmények: Ez a szint mint az ügyességnek és a lélekerőnek a nagy próbája, amely 74 egységet tartalmaz. Két játékos esetén mindkét félnek ugyanannyi egysége van, és a térkép szimmetrikus. A térképen egyszerre egyenként csak 10 egység léphet (egy körön belül). Ha valamelyik emberünk meghal, utánpótlás érkezik. Minden 5. lépésnél egy ember (de csak ha valaki meghal). Egy játékos esetén csak a gépnek van Armoury droidja. Vigyünk magunkkal MK2-est és Auto Cannont.

Varga Tamás Budapestről néhány 64-es Cheatet/Pokeot küldött.

TIMES OF LORE: POKE 4664,173 — örök kaja

CAULDRON 2: Nyomjuk le a '**CTRL**' billentyűt. Máris örökéletünk and energiánk van.

SPACE ROGUE: Ha a Starbase-re akarunk valamit becsempészni, nem csak az első alkalommal sikerülhet, hanem bármikor, ha a gép RND-je úgy dönt. A Manchi-egg Sigure-ben van. Ki lehet hozni arcade módszerrel is, de felhasználhatjuk Omas Tyran talizmánját is. Egy ki berhelés $0728-0729 -pénz, $051D-051F -páncél

---

HEROES OF THE LANCE: Ha gyorstöltőt használunk, töltsük be az A oldalról a HOTL2 nevű file-t így elkerülhetjük a hosszas töltögetést.

MOONFALL: Ha gyorsan akarunk meggazdagodni, Reset után az alábbi címeken írjuk át nagyobbra az értékeket: $ECFB-XXXX Itt vannak a nálunk lévő áruk mennyiségei.

Eszes Péter Tószegről megsúgja nekünk, hogy a **TOKI** nevű programban az 'F' billentyűkkel a fegyvereket váltogathatjuk: '**F1**'-nagy golyó, '**F3**'-tűz, '**F5**'-száltfelé lő, '**F7**'-hullámosan lő.

Kovács Balázs Budapestről néhány cartridge-poke-kal örvendezteti meg a régi 64-eseket.

Tir Na Nog: 36203,169: 36204,0: 36205,133: 36206,172 — sérthetetlenség

Batman- Joker: 2304,0: 32334,0 — játék begyorsítása, 32466,181 — örök energia

Stunt Car Racer: 4332,173:7165,173 — sérthetetlenség, 63028,0 — örök booster, 7875,165: 7881,165 — ellenfél kocsija álldogál

Moonfall: 52311,9 — kilencszázezer lunárium

V the Game: 4719,173 — örök energia, 6988,189 — örökidő, 9295,234 — örök lőszer

Project Firestart: (lépjünk be a disk menübe — cartridge —, vegyük ki a lemezt, s így kezdjünk el formattálni. A gép hibajelzése után írjuk be a poke-okat és lépjünk vissza a játékba) **(Talán elég lenne kikapcsolni a drive-ot, de nem biztos - DoT)** Szóval a poke-ok: 3881,173: 10986,173: 13651,173: 13654,173: örök energia, 14315,189 — örök lőszer, 6578,0 — örökidő

Abyss: 48295,165:48607,165 — örökélet

Atomino: a főképernyőn üssük be: FIESELPIEF. A játékban '**RETURN**'-re szintet ugrunk.

Enigma Force: 47910,0: 47914,255 — örök energia, 34315,234 — örök lőszer

Battle Command: A LOAD GAME opciónál pályakód helyett állítsuk be: GINGER BEER. Megjelennek a hiányolt küldetések (mégiscsak átkonvertálták őket, csak csendesen.), s a játékban sérthetetlenséget kapunk.

Into the Eagle's Nest: 25520,0 — sérthetetlenség, 17929,0: 18012,0 — örök lőszer, 20711,0: 20866,0 — örök kulcs, 24651,173 — katonák álldogálnak, 21904,206 — nem robban fel a láda.

Bruce Lee: 6182,165 — örökélet, 8566,0: 11633,0 — sérthetetlenség

Saboteur: 39659,165 — örök energia, 30226,0 — örökidő, 33288,165 — nem tűnik el a fegyver, 28917,64 — játék begyorsítása.

Saboteur 2: 50024,165 — örök energia, 50379,0 — örökidő, 18573,165 — nem tűnik el a fegyver, 49705,64 — játék begyorsítása.

Halász Zoltán Gettofalváról **(pardon, Gödről — DoT)** egy elég régen beharangozott, de nem olyan régen kiadott cuki játék kódjait küldte el. Aki még nem jött volna rá, elárulom, hogy a **SUPERFROG**-ról (Amiga) van szó. Íme a kódok:
234644, 447464, 747822, 392822, 446364, 984448, 477444, 992334, 467464, 818234, 182394, 298383, 984841, 093152, 387211, 017632, 398112

Hegyi Ádám Budapestről is megörvendeztet minket néhány Amigás Cheattel

Back to the Future III: Pause, majd írjuk be: 'THE ONLY NEAT THING TO DO'. '**Z**' pályát vált.

Blood Money: Pause, majd nyomkodjuk a Helpet.

Shadow of the Beast 2: menjünk jobbra, és az első pigmeust meglátva nyomjuk meg az '**A**' billentyűt, ezután írjuk be: TEN PINTS.

Dragon Breed: A pályák végén, amikor a következő töltődik, nyomjuk le a bal egér, a '**DELETE**' és a '**HELP**' billentyűket. Ezután amikor a képernyő villog, tetszőleges gombbal ugorhatunk pályát.

Impossamole: Pár HighScore cheat: HEINZ — több erő, OUCH OUCH — vizenjárás, ANNFRANK — csúcs energia, LUMBAJAK — dupla energia, JUGGLERS — ?

Dornbach Petya Szigetszentmiklósról azoknak szeretne segíteni, akik még nem játszották végig az **Ind(y)ana Jones IV**-et PC-n, vagy Amigán.

Ha nem akarjuk a wincsink fejét a Monte Carloi mentegetéssel elkoptatni, Tikalból menjünk Algériába. Az árustól már most el tudjuk kunyizni a maszkot. Ezután menjünk Monte Carloba. Amikor Trittier bent van a szobában, a vezérlést ne adjuk át Sophiának, hanem miközben beszélget, csináljuk a következőt: nyissuk ki a falon levő dobozt és húzzuk ki a biztosítékot. Majd használjuk az ágyon lévő lepedőt, nyissuk ki a kis szekrényt, vegyük ki a zseblámpát, kapcsoljuk be, és vegyük fel a maszkot... Az eredmény lenyűgöző.

Ogyi szerint még nem volt elég cheat/poke/tipp minden idők legnépszerűbb játékához. Gondolom, sokan kitalálták, hogy természetesen az **ELITE**-ről van szó. (Ezúttal a PC-s változat, méghozzá a régi, nem az Elite Plus!) A kimentett játékállás (*.cdr) 136/137. byte-ja tartalmazza a pénzt. Ha ide FFFF-et írunk, akkor 65535 Creditünk lesz.

Szebellédi Péter Pilisről is küldött néhány tippet PC-re:

PREHISTORIK: indítsuk el a CHEAT.COM-file-t és mikor megjelenik a CONVERSION ON IBM... felirat, nyomjuk le az 1, 2, 3, 4 billentyűket. Így már mindjárt könnyebb.

SEXTRIS: Indítsuk el a CHEAT file-t, majd a kérdésekre nyomjuk le a 3,2,4-es billentyűket. Ennek hatására végignézhetjük a képeket.

Ennyi fért bele, legközelebb találkozunk...

NEWS

• BRAINFADE (TOM)
A coder első logikai játéka, minél kevesebb lépésből kell kirakni egy pályát, ami akkor készül el, ha mind a 25 négyzet sötétre változik, pontozás a lépések arányában, a szint végén. Mozgatás joy vagy cursorkey, de érdemesebb az előbbi, mivel csak azzal lehet a TOP -listára feliratkozni. Egyébként egy SOLITAIRE szintű játék, tehát valamiféle „cserélgetős"... Kidolgozása és zenéje nagyon jól sikerült...

• SZEX TESZT (ADM)
Kifejzetten iO! ötletnek tartom ezt a programot, már csak azért is, mert bőven a jóízlés határán belül van, és nagyon humoros... mondjuk azért is lehetek elfogult, mert nagyon jó kategóriát értem el vele (=Mr. Fatök) , mindenesetre én várom a folytatását, az IQ-TESZT et is!

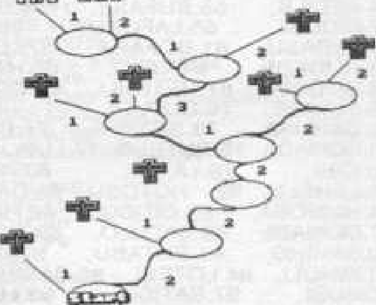
• SUICIDE SOLUTION (BAG)
PC-meneknek elég lenne annyit mondanom, hogy ez a Nibbles, talán erre a gépre meg elég lesz annyit mondani: Nibbly, csak annál gyengébb grafikával, de egészen más ötlettel, egy „kigyóval" kell felszedegetnünk a számokat, aminek hatására elkezd nőni a... khm... farkunk. Nem kell előre örülni, ugyanis ha beleharapunk, akkor belehalunk... mondjuk EZ egy szintig LOGIKUS, nem ?! Szóval így kell kellő mennyiségű számadagot felszedni, hogy növekedjen, ám ne sérüljön a féltett farok. Csodás!

• DOMINO (TGMS)
• JAPANESE WARS (TANNG)
Ua., mint az előző program, csak a külcsín más. Logikai termékek, cool!

Rovatvezető:
Jahny of Jahny crew©®™
(Simon János)

PLUS4 SAROK

• Gyűrűk Ura
Ez egy roppant egyszerű játék, de a grafikája miatt érdemes beszerezni, 1 oldalas helyigény ellenére is... ez volt a kb. gatyábavágó idézet Dömök Szabolcs tól... nos, én őszintén szólva még életemben nem láttam ezt a játékot, csak 1x egy kazettás valamit (ill. 1file-ost, nem vagyok mazochista magnós...), ami egy képet töltött be, utána meg nem volt semmi... mármint a sör, tehát lehet, hogy ezért nem emlékszem.
A térképet kézzel rajzolta: Dömök Szabolcs, géppel átrajzolta: Jahny maestro.
A számok az adható válaszok számát jelzik.



• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

BARD'S TALE III. Plus/4 *(PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)*

Hát akkor folytassuk ott, ahol a múltkor — a Különszámban — abbahagytuk:

Leather, Scale, Plate ARMOR (bőr; pikkelyes; összedolgozott fém páncélzat, tudjátok, amit a csákók a felsőtestükre csatolnak. Ez is az AC csökkentésére megy, és itt is balról jobbra haladva jobb az anyaguk)

Helm, Wizhelm, Helm of Jusice, Ferofist, Mthr, Admt, Dmnt, Titan HELM (sisakok, sorrendben „hétköznapi", varázslónak készített, Jusice sisakja?! sisak. Az utolsó négy szintén anyagnevekkel, itt is balról jobbra haladva erősebbek. Akkor most kitérek erre a négy anyagra, mert ezentúl is találkoztok velük, az első a mithril, már ez is *** erős, ha valaki olvasta *Tolkien* valamelyik könyvét, az tudja. A második egy fémötvözet, a harmadik gyémánttal kivert és az utolsó a titán. Ezek az AC csökkentésére jók, természetesen minél erősebb, annál okébb.)

Tung, Mthr, Admt, Dmnt, Titan PLATE (ez is valamiféle páncél, páncéllemez, kisebb pajzs, vagy mi a franc, mindenesetre az AC csökkentésére.). **Chain Mail, Mthr, Admt CHAIN** (láncingek, természetesen AC csökkentők). **Mthr, Dmnt SCALE** (szintén védő felszerelés, olyasmi, mint a láncing, csak tömörebb. Remélem, már mondanom sem kell, ez is AC csökkentő...). **War, Leather, Minstrels, Mage, Mthr, Admt GLOVES** (kesztyű, sorrendben harci, bőr, bárd, mágus számára készült, és két erős fémkesztyű. Azt hiszem ezek is levesznek az AC-ból, de most megemlítem, hogy ha egy karaktertipusnak neki megfelelő cuccot adunk, akkor az ügyesebb lesz, és pontjai is kedvezőbben alakulnak. Ez NAGYON jellemző a TOLVAJ-ra, itt példa erre a bárdnak és a mágusnak készült kesztyűk. AC-segítők is). **Mthr, Dmnt, Titan SUIT** (ruha, vagy köpeny, mondjuk a kissé „durvábbí" fajtából, ugyanis nagyon erős fémből van-nak. Természetesen AC minusz)

Kato's Bracer, Mthr, Admt, Dmnt, Titan BRACERS (valami kapocs???, nem tudom pontosan, de azt hiszem szokásos AC csökkentő dolgok közé mehet!). **Spear, Spell, Strife, Fire, Night SPEAR** (normális, -varázs, -harci, -tűz és az éjlándzsa, ez utóbbival lehet megölni **ARBORIA**-ban a gennyező gödörben *Tslontha*-t. Eléggé erős fegyverek, a harcos és vadász figurái érdekes dolgokat művelhetnek velük, csinos kis cuccok, az tuti!). **Broadsword, Short, Bard, Flame, Crystal, Mthr, Admt, Thunder SWORD** (kardok, széles, -rövid, bárdnak készített, -láng, -kristály, -villám és kétszer erős fémötvözetű kard. Főleg az utóbbiak nem rossz fegyverek...).

Dayblade, Pureblade, Spark, God's, Hunter, Thunder, Hawkblade, Stone BLADE (ezek különböző könnyebb kardok. Az első kettő két viszonylag szokásos ölőkard, utánna szikra, -isteni, vadász számára készített kardok jönnek. Az ezután következő **THUNDERBLADE** fény előállítására jó, ugyanúgy, mint a **HOLY SWORD**, ebben is végtelen a töltet. A **Stoneblade** az egyik legjobb fegyver! Amit megcsapunk vele, az kővé válik, de mi nimum egy *critical hit*-et eredményez! Ebben a játékban nincsen, de a régebbi **BARD'S TALE**-ből át lehett hozni, az én tuningolt csapatomnak kb. 4db ilyenje van... A másik „hírességí" a **HAWKBLADE** pedig a játék végigjátszásához kell, ugyanis a **MAD GOD — TARJAN** ettől retteg! Na, kissé előre kalandoztam, szóval, kérem, ezek szuper stuffok!).

Shadelance, Thurth LANCE (dárdák, az az igazság, hogy még nem próbáltam ki őket, de biztosan nem lehetnek rosszak, árnylándzsa és ? dárda).

Bard Bow, Valariens BOW (ezek íjak akar-nak lenni, a vadász kezeli jól, de érdekes módon van a bárdnak is. Utóbbit a szerencsétlenebb játékosaink **Arboria**-ba találhatják meg, a szerencsésebbek pedig tőlem megrendelhetik a **TUNINGOLT**, tetszés szerint elkészített CHARACTERDISK-et, amit TI küldtök, s én „kissé" helyrepofozom, vagy az egész játékot, TUNINNGOLT KARAKTEREKKEL, stb., akár 1551-es DRIVE-ra IS! Címem a hirdetések között.)

Arrows, Arrows of Life, Ag's, Zen, Stealth, Black, Mthr ARROWS (az íjakhoz tartozó lőszerek, egyszerűbben nyilvesszők. Normális, -élet, -Ag, -Zen, -?, -fekete és mithril nyilvesszők. A vadászok kezelik szuperül!)

War, Kael's, Song, Mthr AXE (kétfejes harci balták. Harci, Kael baltája, mihtril balta, én bárdoknak szoktam adni a hangbaltát. Jó cuccok!).

Hammer of Wrath, Deathhammer, Thors HAMMER (a harag harci kalpacsa, halálpöröly és Thor kalapácsa. Nem rossz cuccok, általában a törpök ezelik jól, de én már tapasztaltam *Hobbit*-nál, hogy bazít suhintott!).

Dagger, Thief, Poison, Mthr DAGGER (szimpla, tolvaj, -mérgezett és mithriltőr, kis kézifegyverek, a tolvajnak nem árt a szakmájának megfelelő bevenni a cuccai közé, mint már mondtam, jól jön neki. A mérgezett igen poénos dolgokat tud csinálni, a mithril meg eléggé erős fegyver!).

Torch, Lamp, Eternal Torch (szimpla fáklya, lámpa és „örök" fáklya, tuningolás nélkül szenvedőknek sok szerencsét egy ilyen találásához!).

Horn of Gods, Fire, Frost, Flame, Death HORN (isteni, -tűz, -fagy, -láng és halál-

kúrt. A középső három a neki megfelelő funkciókkal rendelkezik, egy varázsló ügyködéseinek megfelelő ütéseket vihet be. A legjobb a **DeathHorn**, ez ugyanis megfújva *critical hit*-et eredményez, akár egy ellenségcsoporton is, nálam simán „elfújt" egy adag élőhalottat, mondjuk sok múlik a bárd még hátralévő tuningolásán és szintjén is...).

Mandolin, Fin's Flute, Galt's Flute (xy furulyája), **Pipes Of Pan** (pánsíp), **Willow Flute** (villámfurulya), **Galvanic Oboe** (galvános oboa), **Shrill Flute** (éles fuvola), **Angle's Harp** (angyalok hárfája), **Cli Lyre** (lant... az az igazság, hogy ezeket nem próbáltam ki, mehetnek a bárdnak!).

Shuriken, Boomerang, Soul Mace (lélek buzogány), **Aram's Knife** (*Aram* kései), **Dynamite, Dmnt Flail** (erős fémötvözetű cséphadaró), **Kali's Garotte** (Kali torokfojtó huzalja, Kali egy véres, vad és kegyetlen istenség volt, az élő emberek szívét követelte... igazából feláldoztak pár csákót, és kiemelték még dobogó szívüket, a páciens meg csak nézte...), **Flame Knife** (lángkés, jó kis fegyver, valamelyik hapsimnál véletlenul volt, hát „begyulladt" az ellenfél), **Red's Stiletto** (vörös kis tőr), **Heartseeker** (szívkereső), **Thieves Dart** (tolvajok dobónyila, ez ki van próbálva, szuper, alig pár pontot visz be, de kritikus ütés lesz!).

Canteen, Acorn, Tslota's Head &Heart, Crystal-Smokey-Black Lens, Crystal Key, White-Red-Yellow Rose, Magic Triangle, Riht &Left Key, Shadow Lock -Door (ezekre nem térek ki, a dologról annyit, hogy ha ilyenbe botlasz, csak úgy spontán — amit kétlek — akkor a játék teljesítéséhez szükséges tárgyat találtál! HE-HE, csak melyikkel és mit kell kezdeni?! NEM MONDTAM, HOGY VEDD MEG A CoV#11. számát és a SpV#22. számát is?! DE, ha ügyes vagy, akkor MEGRENDELED a Spectrum Világ #23 és 25. számokat IS, ez alapjában véve minden BARD'S TALE részhez kell!).

Buckler, Gauntlets, Halbard, Ali's Carpet, Deart Stars, Trick Bick, Angra's Eye, Masterkey, Sphere of Lanatir, Wineskin, Arefolia, Firebrand, Crown of Thruth, Belt of Alliria, Steady Eye, Divine Halbard, Incense, I-ching, Sheetmusic, Lever, Nut, Bolt, Spanner, Misericordia, Shadow Shiv, Shooting Blam, Hourglass, Shure hand Amulet, The Book, Purple Heart, Flare C. — mindezekkel a játék során találkozhatsz, legalábbis azt hiszem, ugyanis sokukra nem emlékszem, lehet, hogy a tuningolásom folytán átkerültek valahonnan (ez ha max. 2-3 tárgyra vonatkozhat, de kétlem), lehet közöttük be nem sorolt fegyver, vagy ilyesmik, azért esetleg SORRY!

Elf-, Sceadu's-, Hunter's, -Mages Cloak (ezek ruhák, a „szakmáknak" megfelelően, kivétel *Sceadu* cucca), **Elf Boots, Speedboots** (cipők, a tündecipőkben — ELF — még okébban járkálnak az elfek, a speedboots pedig egy olyan cipő, amivel harcnál gyorsabban mozoghatnak karaktereink, az egész csapat akkor, ha MINDENKINEK(!) VAN ilyen, ekkor jelentős ez a sebességcipő), **Robe, Blood Nesh Robe** (köpenyek), **Eelskin Tunic** (zubbony, ha minden igaz, segít, ill. eltüntet??!), **Sorcerer's, Thieves Hood** (ezek csuklyák, sorcerer fokoztatot elért mágusoknak és tolvajoknak.)

Na, utolsó kenet és reklám: szóval, már egyszer írtam, hogy bárkinek felveszem a **BARD'S TALE 3.** részét, TUNINGOLT KARAKTEREKKEL, a LEGJ OBB STUFFOKKAL, akár tetszés szerint rendezve! HA ESETLEG MEGLENNE, akkor küldd el a CHARACTER disket, és én feltuningolom a karaktereidet, esetleg újakat adok, AHOGYAN AKAROD, a TE döntésed alapján! Példaképpen bemutatom az egyik lazább csapatom jellemzőit, tagjait, összehasonlításnak...:

St: 30, 25, 13, 16, 16, 28, 40
IQ: 25, 17, 18, 20, 20, 20, 20
Dx: 32, 30, 21, 21, 21, 35, 13
Cn: 28, 26, 12, 14, 14, 25, 30
Lk: 30, 25, 20, 30, 30, 25, 25
Expr: pár millió 5-9...
Gold: bazi nagy halom, milliók felé!

1. **FuckHunter**: kb. 30 LEVEL elf varázslónő, egyben vadásznő. Nem semmi csaj, már kinézetre sem, szépen csillogtat a hosszú combjaival... de el tértem a témától. Spell Points kb. 1000, Wizard varázslatokkal. Halott volt, valamit elszabtam, de mikor felélesztettem, —50 AC je volt, a lehető legnagyobb! Kb. 1000 Hits és Condition pontokkal rendelkezik.
2. **MagicBeer**: kb. 15 LEVEL női Chronomancer, lágyan emelkednek kül.domborulatai, miközben magolja a varázsigéket. Szerintem elég lenne ránéznie egy harcosra, az nyomban belesülne páncéljába. Szóval Sp. 2000 felett, —22 AC, 500 Hits és Cond. pontokkal.
3. **Hobbit**: természetesen hobbit férfiharcos, -17 AC, 200 Hits és Cond.
4. **RUMusic**: a kis kornyikáló elf bárd, —16 AC, 1000 Hits és Cond.
5. **VODKAmage**: jó fej csákó, Archmage, lehetett volna fejleszteni, de kellenek az „egyszerűbb" varázslatok is (még így is a három legjobb csoportjában bennevan), —16 AC, 900 Hits és Cond., lehet lepadlózni, mert bizony nem kevesebb, mint 4800 Sp! Mr. ACEface: ez egy kis sittes fiú, érdekes módon valahogy ismerős a neve, a kedvencem, na vajon miért?! Tolvaj a drága, 40 LEVEL hobbit, AC —15, 1000 Hits és Cond., csapdák feltörésében, tárgyak, kincsesládák azonosításában és elrejtőzésben, no meg kritikus ütésben 70% felett!
7. **AMSTELmage**: most már LEVEL 60 Chronomancer, —6 AC, 750 Hits és Condition nal. A Spell Points itt sem semmi, nem kevesebb, mint 4300!

1. Elf cloak-boots, DragonSHIELD, Titan HELM, Breath Ring, STONEBALDE, HARMONIC GEM-ek és STAFF OF LOR, pár adag FIGURINES is ven neki!
2. Shield Ring, Titan SHIELD, PLATE, HELM, NIGHTSPEAR, Thunder Sword, HARMONIC GEM-ek, STAFF OF MANGAR és egyébb ilyesmi cuccokkal...
3. Shield Ring, Dmnd SHIELD, PLATE, HELM, Thor's HAMMER, -egyébb cuccok ... Wargloves...
4. Elf cloak-boots, STONEBLADE, Titan PLATE, HELM, DragonSHIELD, Song AXE, DEATH HORN, Mandolin
5. Shield Ring, Titan PLATE, HELM, STAFF OF LOR, Holy Sword, HARMONIC GEM-ek
6. Thief cuccok..., Titan SHIELD, PLATE, HELM, Power Ring, Canteen, Thor 's HAMMER
7. STAFF OF LOR, -OF MANGAR, DragonSHIELD, Tesla Ring, God's Blade, HARMONIC GEM ek, Mages cloak, Death FGN, DRAGONWAND

● **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**

ARROW OF DEATH (Part) 2. *[PIGMY]*

Ez egy adventure, az előző rész leírása már megjelent a CoV 25-ben. Nem különálló játék, hanem az előző rész folytatása, ott ugyanis még nem fejeztük be a küldetésünket. Szóval betöltés után (HELP) és már is megkapjuk a fontosabb információkat: keressük meg *ARNID*-et, és csináltassuk meg vele a mágikus nyilvesszőket, amivel megölhetjük *XERDON*-t, az ördögöt. Nem fogok részletesen végigmenni a játékon, aki már végigment az első részen, annak ismerős lesz, aki meg nem, az úgy is beszerezheti tőlem, ld. a hirdetéseket... YA!, amig el ne felejtem, a gép nem írja ki, hogy milyen tárgyat lát, csak ha minden képnél lenyomjuk a **RETURN**-t, ilyenkor egy **SEE**-menüt kapunk... ez eléggé nagy hiba. Szóval, ezután már semmi segítség... (E, S, DIG, GET FLINTSTONE, N, N, GET SHRUB, S, W, N), nem a szokásos képet látjuk, kiértünk egy fennsíkra (N) és egy szakadékhoz (JUMP), majd egy kötélhidhoz (GO BRIDGE), itt valami leesett, tehát (S, D), egy fémpáncél az (GET HELMET), irány a rés (GO CREVICE) ahol egy lámpa is van (GET LAMP), már mehetünk is (N, U, GO BRIDGE, N, GET WEED, S, HOLD ROPE, CUT ROPE)... szép landolás volt (DROP LEAVES) és egy kötéllel lehetünk gazdagabbak (GET ROP E), irány az átjáró (GO ARCHWAY), nem ártana egy kis fény (LIGHT LAMP) és már mehetünk is (N, N, U, DROP SWORD). Vizsgáljuk meg a halott harcost (EXAMINE WARRIOR) és vegyük fel az uniformist (GET UNIFORM), azután (D, D). Itt van egy őr, akit átverünk... (WEAR UNIFORM) és megesszük a növényt (EAT WEED), amitől kissé erősek (...egy vodkától erős vagy & bátor...) leszünk, ez elég a kerék megforgatásához (TURN WHEEL, REMOVE UNIFORM, DROP UNIFORM, U, U), a halott harcosnál vagyunk, vegyük fel a sárkányvitorlát, amivel repülhetünk... (GET KITE, WE AR HELMET, W, JUMP), szép landolás volt ismét, (DROP KITE), ezzel többet nem repülünk. (REMOVE HELMET, DROP HELMET, S, S, E, E, N, N, GO MUD), nézzük csak meg ezt a mocsarat (LOOK MUD, PULL LEVER, GO OPENING), egy csarnokba jutottunk, lefelé (D) pedig egy börtön bejárójába, a rácsra kötjük a kötelet (TIE ROP To what? TO GRATING), és (U, E, N). Egy groteszk állatot látunk valami bárddal (...nem te vagy az, Dávid?!! Remélem az illető sohasem tudja meg, hogy rá gondoltam!)... nem sokáig (KILL — valami ilyesmit csinálna az is — ANIMAL)... @#$ %^&@# (*)&^%$# !@#*&^%$!@)(*%. Itt némi probléma akadt, mivel a dögöt nem tudom lecsapni, az effekt egy 1 szerű „Sorry.", bár nekem sem lesz semmi bajom.... mármint a játékban, mert most az x*((((x²)²)²)²) doboz sor után kezd furcsa lenni a kép. Hmmm... talán a kard kéne, de azt hogyan lehetne áthozni, amikor csak pár tárgy lehet nálunk, s azok, amelyekkel a szakadéknál rendelkezünk (amielőtt átrepültünk a sárkánnyal...), azok mind kellenek! Akkor itt most elakadtam, majd folytatom, remélem minél hamarébb. END?! OPS! Az előbb csak vicceltem. Izé... azt akartam, hogy magatok gyertek rá a megoldásra... igen. Mindenki menjen vissza a „U***" c. részig, és utána:

GET KEY, S, E, S, U, UNBOLT DOOR, GO DOOR, DROP KEY, GET BREAD, N, W, S, N, N, D, E, GO DOOR, D, N, N, FEED MULE, S, W, W, D, TIE ROPE To what? TO MULE, GIVE WEED — TO ARNID, MAKE ARROE, U, U, E, E, S, S, LOOK TAPESTRY, PRESS BUTTON, LOOK ALTAR, LIGHT CANDLE, PRAY, GO FLAME, UNLIGHT LAMP, S, S, E, GO — HOT, GET ALL, N, W, S, GO BOAT, GET OARS, ROW BOAT, GET CLOAK, WEAR CLOAK, FILL PIPE, SMOKE PIPE U (...ez a része totálisan ismerős, csak esetleg előtte GO PUB... etc. DRINK ???? és kende... cannibis indicae herba), S, S, W, DROP OARS, GO CAVE, GET SHOVEL, DIG, GET DYNAMIT, E, N, LOOK CAIRN, GET STO NE, RUB STONE, GIVE STONE, GET BOW, S, E, GET ROCK, E, N, N, BREAK SKELETON, DROP ROCK, GO TRAIL, DIG, DROP SHOVEL, GO HOLE, E, DROP DYNAMITE, LIGHT FU SE, W, WAIT, E, GO HOLE, N, U, N, LOOK ORGAN, GET MUSIC, PLAY MUSIC, DROP MUSI C, S, GO CORRIDOR, N, N, SHOOT XERDON. Ezzel vége is a játéknak.

ENNYI!

● **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk
Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal)	**40.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal)	**22.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal)	**13.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal)	**8.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal)	**5.000,-**

Belső oldalak:

1/1 oldal	**30.000,-**
1/2 oldal	**17.000,-**
1/4 oldal	**10.000,-**
1/8 oldal	**6.000,-**
1/16 oldal	**4.000,-**

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %,
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %,
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363
Tel. +FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

• C64/II. alapgép, 1541-es floppy drive, magnó, 2 joystick, és kb. 60 lemez játék olcsón eladó! Érdeklődni lehet a **271-2180**-as Bp.-i telefonszámon

• **Az UNIVERZUM legtöbb PC-s programja. Írd meg, melyik programokat szeretnéd, és elküldöm neked! YEAH! Küldd el a programlistádat és + egy válaszborítékot bélyeggel. László Ferenc, Budakalász, Kossuth L.u.33. 2011**

• Eladó fél éves C64/II + 1541/II.floppy drive + 100 lemez legjobb játékokkal, +1 lemeztartó, +2 joy + cartridge. Irányár: 26.000,- Ft. **Tömösvary Attila**, Budapest, II.Kelemen L.9. Érdeklődni lehet: személyesen du.5h után vagy telefonon: 1176-730

• Eladó féléves C64, 5 hónapos 1541/II., 2 cartridge, 2 joy, magnó, kazetták, 50 lemez, ára: 3 x 7000,- Ft-os részletfizetés. Cím: **Inges János**, Jászberény, Sipos Orbán u.6. 5100

• C64-es bővítőkártyák (FASTLOAD, DATASETT, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II és egyéb). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531 Tel.: (06-46) 384-454.

• Eladó egy tökéletesen működő egy éves C64/II. + 1541/II.floppy drive + 2 joystick + 120 lemez tele szuper játékokkal. Ár: 22.000,- Ft. Cím: **Winecker Péter**, Siófok, Koch Robert u.14/A. 8600 Tel.: 314-878

• Eladó használt C64 + 1541/II. floppy + magnó + joy + monitor és közel 70 lemez. Ár megegyezés szerint. Kaulics Zoltán, Tel.: Bp. 1763-680.

• SPECTRUM 48K jó állapotban eladó. Kérésre programokat is biztosítunk. Cím: **Diószeghy Zoltán**, Debrecen, Tessedik S.u.4. 4032 Tel.: (06-52) 346-189

• AT-re és C64-re játékprogramok lemezen. Adás-csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. Cím: **Csidei Péter**, Szombathely, Kisfaludy S.u.7. 9700

• **C64-re szuper programok lemezen eladók. Bodnár János/ALT, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031**

A legjobb PC programok nagy választékban eladók! **Polonyi Attila**, Budapest, XX. Endre utca 71. 1204

• PLUS4-es PROGRAMOK MINDEN SZINTEN! Az összes eddig megjelent CoV-ban olvasható programok, kazettán és lemezen, 1551-es meghajtóra is sok működik! Ha programokat akarsz, írjál, vagy telefonálj! Cím: **Simon Janos** (Jahny — Mr.ACEface), Bp., 1145 Thököly út 145/b. Telefonszam: 1636-971... általában este

• IBM PC-re MINDEN! Programok és egész-, vagy tetszőleges gépparkok, jutányos áron, garanciával! Itt minden tipust találsz, akár Turbo XT Hercules gfx, 20 Mb winchy és 360 Kb drive..., de természetesen 486, 386, 286 AT, SVga gfx, 120- Mb winchy, 3.5" & 5.25" meghajtók és mindent, amit akarsz! PROGRAMOK szintén minden grafikus kártyára, tehát Hercules-tól az SVGA-ig, amit akarsz! Cím: **Simon Janos** (Jahny — Mr.ACEface), Bp., 1145 Thököly út 145/b. Telefonszám: 1636-971... általában este

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• C64 lemezre olcsón szuper programok eladók! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Janka Viktor**, Szerencs, Bartók Béla út 51. 3900. Tel.: (06-41) 362-304.

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 11. 8749. Tel.: (06-93) 340-481

• C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltős: 30,- Ft, File-os: 10,- Ft. **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800.

• C64-re lemezes programokat adok, cserélek. Több, mint 300 lemeznyi programom van. Egy lemeznyi program ára: 40,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Csere esetén listát is kérek. Címem: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184.

Reklámáron eladom 300 lemezes C64-es játékkészletemet! (Kb. 1100 játék) Lemezenként 50,- Ft-ért. CoV Top-listás és 1993-as játékok is! Válaszborítékért listát küldök. Amíg a készlet tart! **Molnár László**, Érd, Bajcsy Zsilinszky út 171. 2030

• *C64 magnósok! Széleskörű utántöltős programcsere! Cserealap: 230 db. Gyári részenként tölthető-, lemezről letört verziók, valamint kimentett állások is érdekelnek! Nevem, címem és telefonszámom:* ***Horváth Lajos alias NONAME Louis****, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.*

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között november 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos, alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók. **Csernáth Zoltán**, Budapest, Dalnok u.5. 1171

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy az augusztus 5-i sorsolás nyertese: ***Kovács Botond***, Szentendre; és ***Jancsik Brigitta***, Marcali. Nyári meglepetésem: mosonmagyaróvári megrendelőim BONUS kazettákat kaptak! Gratulálok a szerencsés nyerteseknek, és várom újabb megrendeléseiteket! Ki tudja? Lehet, hogy legközelebb rád mosolyog a szerencse? **Horváth Lajos, alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• Ha valakinek megvan a RED MOON c. angol nyelvű szöveges kaland, és végig tudta játszani, jó lenne, ha adna egy ózon tippet (gy.k. tippözön), vagy egy leírást! Előre is köszönöm! **Ligetvári Zsolt**, Malomsok, Fő út 62. 8533

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-vétel-csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701.

• C64-re lemezes programokat keresek megvételre. Listát és tájékoztatót küldj! Címem: **Húros Tamás**, Siófok, Koch K.u.2. 8600
• **C64-esek figyelem!** Programok kazettán és lemezen. Kazetták: 250,- Ft-ért, lemezek 150,- Ft-ért. Válaszborítékért listát küldünk. Cím: **Turóczi Ferenc**, Győr, Ikva út 44. IX/25. 9024.
• C64-hez kazettás és lemezes szuper programok már 3,- Ft-tól eladók. Válaszborítékért listát küldök. **Kovács Krisztián**, Szeged-Algyő, Bartók B.6. 6750. Tel.: (06-62) 367-023.

64 hardware

• C64/II. + 1541/II.floppy + 2 db. magnü + lemezek + kazetták + lemeztartó + cartridge 18.000,- Ft-ért eladó. **Somorjai Zoltán**, Budapest, III.Viziorgona u.9. X/93. 1038.
• Sürgősen eladó jó állapotban C64 + 1541/II. + Profex DR1000 magnó + Quickshot II. joystick + cartridge + reset + 160 disk (111 tele) + 2x100 db-os lemeztartó + szakirodalom. Mindössze 23.000,- Ft-ért. **Harsányi Zoltán**, Debrecen, Vukovics Sebő u.12. 4030.
• Eladó! C64 + 1541/II. floppy drive + lemezek + joystick. Irányár: 19.000,- Ft. Érdeklődni: **Tóth László**, Bp. 114-6078-as telefonszámon.
• Eladó egy C64-es magnós kártya: TCOPY 236, tapemaster, gyorskereső, fast tape, turbo 250, fejbeállító, magno catalog, modul off. Érdeklődni: **Nagy Miklós**, Polgár, Botond út 22. 4090. Kb. 1.000,- Ft.
• Eladó egy C64 + 1541 floppy drive + C= datasette + cartridge + joy, játékokkal, szakkönyvekkel 23.000,- Ft-ért. Cím: **Biehler Gábor**, Sopron, Jegenye sor 6. 9400.
• Eladó: C64/II. számítógép, 1541/II. floppy drive, 1531-es magnó, 1 db. reset kapcsoló és 60 db. lemez (játékokkal). Irányár: 20.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Tari Attila**, Budapest, X. Ihász köz 2. VII/41. 1105. naponta 16h-18h-ig.
• Eladó egy C128-as, 1571 floppy, két joy és lemezek. Irányár: 25.000,- Ft. Tel.: 116-29-14, **Flachnek Richárd**, Bp.
• **Sürgősen** eladó: C64/II. + 1541/II. + magnó + lemez + kazetta + cartridge + könyv! Címem: **Bajusz Gábor**, Szőreg, Máté u.46. 6771.
• Eladó jó állapotban lévő C64 + magnó + QS5 mikrokapcsolós joystick + gyorstöltő cartridge (gyorstöltő, másolóprogramok, Simon's Basic, fejbeállító, monitor, assembler prg., BASIC bővítés, programkiкereső) leírással, + RESET-tel. Ehhez jön még vagy 20 db. kazetta válogatott programokkal (80 db. utántöltős) + leírással. Irányár: 18.900,- Ft. Ajándékba kapsz még mellé 1 illeszthető játékkártyát + 20 db. CoV-ot és egyéb számtechn.-es irodalmat. Alkudni lehet! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze T.u.1. 8/85. 8000. Tel.: (06-22) 313-752.
• Eladó egy C64 + 1541/II. floppy drive + C1802 color monitor + C magnó + C1351 maus + fényceruza + 2 joy + 65 játéklemez + játékkazetták 48.000,- Ft-ért. Komplett, vagy egyenként is! **Mester András**, Budapest, XXI. Orion u.9. F/3. 1214. Tel.: 2774-794 (üzenetrögzítő).
• Sürgősen eladó egy C64 + 1541/II. floppy + magnó + 150 lemez + 16 kazetta + MPS801-es nyomtató + Final III.Cartridge + kiegészítők + szakirodalom. Ár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Bodnár István**, Budapest, III.Juhász Gyula utca 8. I/7. 1039.
• Eladó: C64 + Blue Chip 128 drive + magnó + 50 lemez + kazetták + szakirodalom, csak egyben. Ár: 18-20 ezer forint. Érdeklődni: 16h után a 216-0715-ös telefonszámon (**Nánássy Zoltán**).

• Eladó: C64, floppy, nyomtató, 102 lemez tele játékokkal, 2 mikrokapcsolós joystick, játékleírások, szakkönyvek. Ár, megegyezés szerint. Cím: **Takács Zoltán**, Siófok, Reviczky Gyula u.16. 8600
• C64-es magnóval, 2 joystickkel, 27 db. kazetta, (kb.900 játék), szakirodalom (kezdő-haladó), C= újság, reset-gomb, + antenna-csatlakozó 13.000,- Ft-ért eladó. Cím: **Piroska Ferenc**, Kecskemét, Klauzál Gábor tér 9. II/8. 6000
• Eladó C64/II. + 1541/II. + magnó + 100 lemez + kazetták + szakirodalom 17.000,- Ft-ért. **Bázsa Ferenc**, Budapest, 1782-981 (este).

Amiga

• Olyan játékokat keresek, amelyek csak A1200-on futnak! **Somorjai Zoltán**, Budapest, III.Viziorgona u.9. X/93. 1038.

Amiga játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-vétel-csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701.

• A500-hoz trafódobozt vennék! Ha elromlott a tápegységed és már nem kell a doboza, írj, megveszem! Cím: **Szabó Miklós**, Karcag, Táncsics M.u.5-11. 5300

Eladó: Amiga 500 + memóriabővítő + színes nagyfelbontású RGB monitor + 3 turbo joystick + egér + PAD + 100 játék + felhasználói programok + 2 szakkönyv + lemeztartó. Irányár: 45.000,- Ft. **Udvari Árpád**, Budapest, XIV. Gvadányi út 44-46. III/87. 1144. Tel.: 1844-238, vagy 1478-874.

• Amiga 500 plus + 1084S monitor + Action Replay MkIII. + Egér + 105 lemez programokkal eladó, vagy VGA-s PC-re cserélhető. **Papp levente**, Mátészalka, Pf.: 23. 4701. Tel.: (06-44) 310-229.
• Megegyezünk! Eladó Amiga 500 sok tartozékkal külön-külön is. Ugyanitt 37 cm színes TV, és 4 fejes AKAI video tartozékokkal is. **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay u.21. 1043
• Amiga 500-as, 3.5 MByte RAM-mal, egérrel, joy-jal, 70 programlemezzel, szakirodalommal 45.000,- Ft-ért, ugyanez 2 MByte RAM-mal 35.000,- Ft-ért, MPS 1250-es nyomtató 10.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni: **Újvári Róbert**, Csongrád, Csemegi K.u.3. 6640

Áron alul eladó 1M-ás Amiga 500-as Chip/Fast átkapcsolással, monitorral, vagy anélkül. **Setény János**, Szeged, Batthyány u.33. Tel.: (06-62) 321-958, napközbenÉ (06-62) 485-057.

• **Amiga 500 Plus 1 MB RAM, V2.0 Kickstarttal, kitűnő állapotban eladó + egy 512K-s órás, kapcsolós memóriabővítő, akár külön is eladó! Érdeklődni: Baji János, Békés, Kispince u.33. 5630**
• Sürgősen eladó: Amiga 500 (V1.3) + Philips Stereo Color monitor + órás, kapcsolós 512K bővítő + gyári Action Replay MkIII. angol és magyar leírással + 3.5" külső drive + 100 disk a legújabb programokkal. Az ára csak 74.900,- Ft! Aki megveszi a cuccot, annak egy évig nem lesz gondja a programellátással! Cím: **Kovács István**, Püspökladány, Mikes Kelemen u.42. 4150
• 1.3-as Amiga 500 órás bővítővel + lemezekkel eladó. Érdeklődni: **Tujner János**, Érd, Béke tér 5/B. 3/12. 2030
• Eladó garanciális Amiga 500, 1MB RAM-mal. Ha kell, adok hozzá TV modulátort, lemezeket csúcs játékokkal, szakirodalmat. Ugyanitt teljesen új NORIS mouse csak 2.000,- Ft-ért! Címem: **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy-Zsilinszky u.28/A. 5500

• Amiga 500-as számítógépemet 1 MB-ra bővítve + TV modulátor + egér + mikrós joy + lemezek + lemeztartó + szakkönyvek, elcserélném 286-os AT gépre, vagy eladnám 40.000,- Ft-ért. Cseregépnél Winchester nem szükséges és elég a Hercules monitor. **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebély utca 10. 4/2. 280
• Amigához 3.5"-os PROFEX külső drive eladó. Tel.: (06-56) 377-190 (**Czikora Tamás**, Szolnok).
• Amiga 500, 1MB, PROFEX külső drive, Sunny Line egér, üveges monitorszűrő, 1084S monitor, 100 lemez programokkal, joystick eladó. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: (06-74) 316-359 (**Acélos Balázs**, Szekszárd).
• Amiga programok másolása olcsón! Válaszborítékért lista! Cím: **Cselovszki Norbert**, Nyíregyháza, Fazekas J.tér 11. 5/44. 4400
• Amiga 500, 500+ és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 178-6834 (este).
• Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM-mal + Commodore 1084-es monitor + 3.5"-os külső drive + joystick + 50 db. lemez 63.000,- Ft-ért. Érdeklődni a (06-59) 312-184-es telefonon (**Dorka Donát**, Karcag).

PC

• IBM programok cseréje! Válaszborítékért részletes listát küldök! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200
• Kezdő AT-s keres SSI AD&D-ket, vagy más hasonló RPG-ket (Pool of Radiance, Krynn sorozat, Savage Frontier sorozat, Ultima V-VI, Spelljammer). Adakozó szellemű-ek írjatok! Thanks! **Bobics Zoltán**, Budapest, XIX. Irányi Dániel utca 1. III/12. 1193.
• IBM játék-és felhasználói programok eladók. Válaszborítékért listát küldünk. **PC INFORMATIC**, 1462 Budapest, Pf.: 766.
• PC-s programok másolása az országban a legolcsóbban. 1 lemeznyi program 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
• Eladó egy 286/20 MHz-es AT számítógép 1 MB RAM-mal, 1.2 FDD-vel, 40 MB HDD-vel, EGA monitorral, 101 gombos billentyűzettel, 60.000,- Ft-ért. Cím: **Tálos Péter**, Lábatlan, Zalka M.ltp. 18/12. 2541.
• AT 286/25 alaplap, ESCOM Powersound Pro Stereo 4.0 hangkártya, 40-es Seagate winchester kártyával, Kyosho Raider rádió-távirányítású Off-road autómodell távirányítóval eladó. Külön is! Név: **Kréczu Gábor**, Cím: 1154 Budapest, Tompa u.72. Tel.: 189-11-77 (10-19 óráig).
• Hi PC-sek! Most indult PC klubba tagok jelentkezését várjuk. Havonta a legújabb programok! VB-ért tájékoztató! **PC-KLUB**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. 5919.
• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékot küldj! **Kevés János**, Soltvadkert, Zalka u.22. 6230
• *PC-re a legjobb és legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett válaszborítékért listát és tájékoztatót küldünk! Címünk:* ***GAME***, *1558 Budapest, Pf.: 122.*
• IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. Kérésre ingyenes lemezes listát küldünk. **Völgyesi István**, Budapest, XIII. Tomori u.21. VIII/48. 1138. Tel.: 1406-126.
• PC programok már 25,- Ft-tól. Válaszborítékot kérek. **Kövecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000
• PC-hez olcsón eladó egy színes EGA monitor kártyával és egy 286-os alapgép 1 megával. Programcsere! Keresem a *MAGIC CANDLE* bármelyik részét! **Bagi Ákos**, Eger, Maklári u.71. 3300. Tel.: (06-36) 322-113.

• Hi PC-sek! Keresek PC-re olyan Amiga emulátort, amely az 1.3-as, vagy annál nagyobb verziószámú Kickstartot képes emulálni! Keresek továbbá olyan C64 emulátort, mely képes beolvasni a C64 lemezeket, és lehetőleg színes üzemmódban képes dolgozni! Cím: **Éhn Dávid**, Budapest, Villányi út 51. 1118. Tel.: 1659-784.

Plusi és társai

• C+4-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, Dalnok u.5. 1171

• Keresem a Mercenary II-őt és az Elite B verzióját Plus/4-re. **Dobi László**, Nyíregyháza, Incédi sor 11/B. 4400. Tel.: (06-42) 319-684.

• C+4 magnóval eladó, valamint kb. 350 program, szakkönyvek, játékleírások. Irányár: 10.000,- Ft. **Bándi Gergely**, Budapest, XVII. Gyöngytyúk u.51. Tel.: 271-2440.

• C+4 bontásra eladó egyben vagy külön is. Eladó még 1 db. 1570 floppy drive lemezekkel, 1 db. datasette kazettákkal, 3 db. joy, ár megegyezés szerint. Cím: **Tamás Richárd**, Kalocsa, Csokonai út 7/A. 6300

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• Plus/4 & C64-es gépekre programcsere. Nagy programszám. Listát kérek. Válaszboríték esetén. Én is küldök. Gyors átfutás. **Novák Péter**, Budapest, XIII.Kresz Géza u.21. 1132

Egyéb

• Zenészek, figyelem! Komplett Atari rendszer eladó! 2 MByte-os STE színes és monochrome monitorral, winchesterrel, 400 lemezzel, eredeti programokkal, magyar és német szakkönyvekkel MOST CSAK 100 EZERÉRT! Telefon: 1151-826 (**Képes György**). Ezt ne hagyd ki!

• Ha tudsz zenét szerezni, kódolni, vagy cool grafikát készíteni és be akarsz lépni egy most alakuló C64-es demo csapatba, akkor írj, vagy telefonálj! Cím: **Kuncsik Balázs** (Dr.Blase), Pécs, Siklósi út 32. 7632. Tel.: (06-72) 445-897.

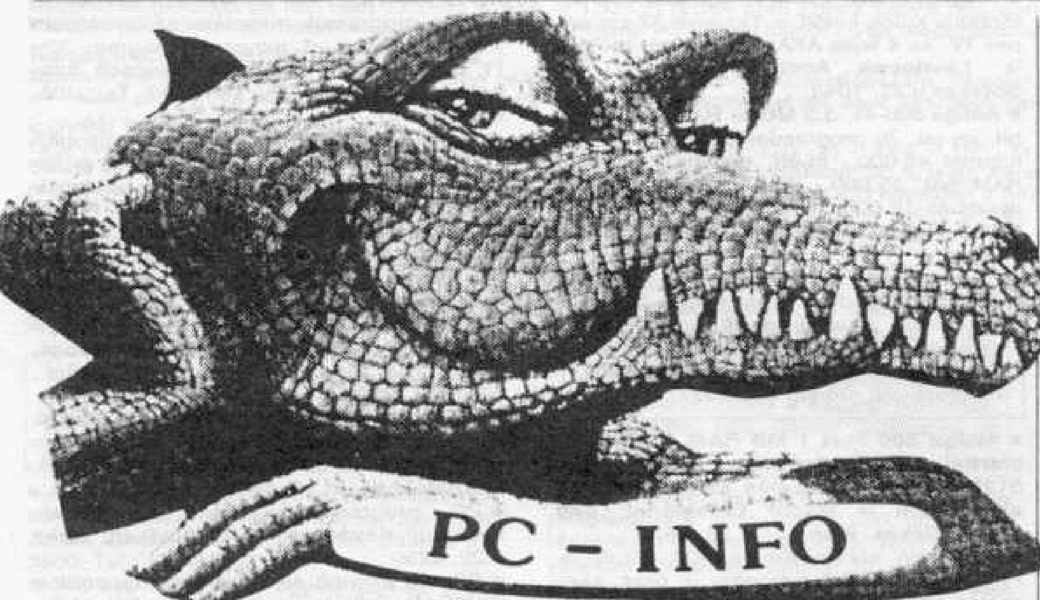
• ZX-81 számítógépemhez fóliát vennék, és programokat is keresek hozzá. Telefon: 1152-929 (**Képes Gábor**).

• C64-es lemezesek! Egy új CLUB alakult a számotokra, melyben fantasztikus lehetőséghez juthattok!! Ilyen még nem volt! Bélyeges válaszborítékért tájékoztatót küldök. Írjatok!!! **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u.1. 2112.

• Nem találod a játékleírást, vagy az örökélet leírást a sok újságban? Írjál nekem! Játékprogramok újságleírás szerinti jegyzéke és játékprogramok örökélet számának leírása eladó nyomtatva. Cím: **Járóka László**, 1576 Budapest, Pf.: 102.

• **SPECTRUM** 48K programok óriási választékban eladók. Több, mint 3.000 program közül választhatsz! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.

• Féláron eladó ENTERPRISE 128K + nyomtató + beszélőgép + joystick + programok kazettán + rengeteg szakirodalom (SpV-k, Enterpress-ek is). Ár: 25.000,- Ft. Érdeklődni hétköben: Budapest, Izabella utca 75, cipészműhely (**Nietsch Pál**)



Még mindig a memóriakezelésről

Üdv minden marhának!

Először annak, aki ír, de nem tudja mit. Érdekelne, hogy az UMB, HMA, mióta szabvány? Azonfelül miért nem írta bele az EMB-t is, hiszen az is van. Szóval a memóriakezelésről, most egy olyan ember tollából (billentyűzetéből), kaptok ízelítőt, aki ezzel pénzt is szokott keresni...

Szóval EMS-Expanded Memory Specification, XMS-eXtended Memory Specification. Ezek a szabványok. Az EMS-t még XT-hez dolgozták ki. Itt adott tetszőleges mennyiségű memória, amit egy 64 Kb-s ablakon láttunk, mert a proci nem volt képes 1 MB-nél többet kezelni. Ez ismerős lehet mondjuk a 128 K-s Spectrum-ról. Ez az ablak 4 db 16 K-s lapra volt osztva.

Ez eddig egyszerű, de lássuk az AT-t. Ez képes (lenne) 16 MB kezelésére egyben, de ehhez DOS-kiterjesztő, vagy Windows kell, mert a DOS ugye csak 8086-nak használja. Na mármost, hogy a többlet memóriát elérjük, megszületett az INT 15h, amivel extended memóriát lehetett kérni. Még hozzá kell tenni, hogy a memóriakiosztás nem folytonos, van 0-640K, ez a normális memória. Innentől 1024K-ig vannak: a képernyő memóriák, EMS ablak, hálózati kártya stb.
Ezután, és (!) csak ezután jön az extended memória.

Ezek után kijött az XMS szabvány. Ez képes kezelni 3, azaz háromfajta memóriaterületet: **HMA:** Ez egy jó ötlet. Az 1024K fölött 64K-16 byte-t el lehet érni a segmens: offset címzés során. FFFF:FFFF az ugyebár jóval túlvan az 1M-n. Ez normális esetben nem megy, mert a túlcsordulást egyszerűen eldobja a gép, hogy ne ez legyen, ezért vezették be az A20 line-t. A HMA azért lényeges, mert DOS 5.x-től ide csücsül, ha van. Ez pedig a gépek legtöbbjében van, egy 1M-s 286-ban is van, mert ez az extended memória első 64K-ja. Ja, a rövidítés feloldása: **High Memory Area.**

EMB: A további extended memóriát ezeken keresztül lehet kihasználni. **Extended Memory Blocks.**

UMB: Upper Memory Block. Ha van valamilyen chip-set-ünk az AT-nkben, akkor az valamennyi memóriát képes a 640-1024K-ba lapozni. Nem muszáj ennek pont C&T Neat chipset-nek lenni, nekem egy Headland 12-es volt, és a QRAM 2.0 64K UMB-t elő is tudott állítani. Az, hogy erre nincs szükség, az egy hülyeség, mert az összes rezidens driver, TSR, néhány DOS rendszerterület (ami nincs a HMA-ban) ide kerülhet. Pl. *Stacker*-t használunk...

386-on már fejlettebbek a lehetőségeink, de a területek, és a szabványok maradnak.
Az EMS és XMS közötti különbségek dióhéjban:
Az EMS egy 64K-s ablakon keresztül kommunikál, az XMS pedig tetszőletges méretű blokkokat tud mozgatni a teljes 4GB-n belül. Tehát az XMS fejlettebb, de mivel újabb, ezért még sok program az EMS-t támogatja.

A driverekről:
Himem.sys, Qext.sys
HMA és EMB managerek. Ezek egy tök szimpla, ősi 286, 1M AT-val használhatók, és ugyanazt csinálják.

Qram.sys
UMB-manager. Na, ennek már kell valami. Ha van chip-set, akkor azt használja, de nagyon kevés félét ismer (Neat). De ha olyanunk van, amit nem ismer, akkor az alaplaphoz kapott gyári lemezen lévő EMS-driver segítségével készíthetünk EMS-t, aminek a Qram betelepszik a page-frame-jébe, és ott hoz létre UMB-t. Másutt nem is tudna, ismétlem a 640-1024K-ban alapállapotban nincs RAM!!! (de a gyári .sys file belapoz oda min. 64K-t) Szóval az igaz, hgoy a valódi NEAT alaplapok még ma is drágák, de ki mondta, hogy azt kell venni? Vehetsz COMPAQ gépet is, és szidhatod, hogy milyen drága...
Emm386.sys
UMB-manager from Microsoft. Mint minden Microsoft termék ez is ott sz**, ahol van (igen, a DOS is az). Ne használjuk.
Qemm386.sys
UMB-manager. Ez a non plus ultra. Igen jó lehetőségei vannak, különleges trükköket is tud, feltétlen ajánlott.

Ezeket évek tapasztalatával és az EMS+XMS szabvány eredetijével együtt írom.

Még valami, ha bárki úgy érzi, hogy kevés a szabad RAM-ja, akkor nagyon szívesen segítek a megfelelő driverek megfelelő elhelyezésében: 1-863-181 (ő meg segít lemezgondjaimon...)

Még valami a végére. Az UMB manager az egy programfajta, amire te gondolsz, az feltehetően az UMB driver 5.22. Ez nem kukacoskodás, már az előzőekben szó volt két UMB managerről, azonfelül, még van egy halom másik is. Azért is gondolom ezt, mert 5.22-nél állt le az UMB driver-fejlesztése (sajnos). Egyébként ez a legjobb, ha valakinek megfelelő chip-setje van, akkor real módban marad a gép! Egyébként én még nem láttam olyan programot, ami nem ment Qemm alatt, ha az jól volt beállítva. A combi.sys szép is, jó is, csak éppen a write-cache hiányzik belőle, de az nagyon. Láttál már valaha HyperDisk-et v. Norton Cache-t? Na ezekre teszteld, hogy hova gyorsul a gép!

Ltni is szörnyű, hogy valaki olyasmiről ír, amiről tudása enyhén szólva hiányos. Amit itt írok, azt az Élet lektorálta, vagy 30 teljesen különböző gépen.

• Négyesi Károly, Budapest

Hidegzuhany #2:

Jó napot!
Az UMB legjobb tudomásom szerint NEM „igen hardware-specifikus lehetőség", hanem a 640k-tól 1024k-ig terjedő memória standard hasznosítása. Mit gondoltok (illetve gondol DADA), a QEMM vagy az EMM386 hovárakja a „feltöltött" drivereket? Talán nem véletlenül hívják őket UMB-menedzsernek... Az UMB egyébként sem memóriakezelési szabvány. Egyszerűen az UMA-ban (Upper Memory Area — jól látom, hogy DADA meg sem említette?) létrehozott blokkokat jelöli (UMB = Upper Memory Block), és, mint már említettem, arra jó, hogy driverek vagy rezidens programok fussanak benne.
Nem tudom, a menüzők közül miért éppen a *McAffee*-félét forszírozza DADA, nekem a *BootCon*-nal sem volt semmi bajom, azonkívül mintha mostanában jelent volna meg valami MS-DOS 6.0 nevű program, ami nem tudom mire jó, de van benne config-sys-menüző...
DADA nem írja le azt sem, hogy a DEVICEHIGH DR-DOS-éknál HIDEVICE-ként szerepel (de ezt csak zárójelben említem meg). A LOADHIGH parancs CSAK DOS alól oldható ki, a config.sys-ben (mint a példátok is mutatja) DEVICEHIGH-t kell használni.
A feltöltésnek tényleg van köze ahhoz, hogy a QEMM-et NOEMS-sel vagy anélkül hívja meg az ember, de korántsem annyi, mint azt a cikk sugallja, ugyanis egyáltalán nem kötelező a QEMM-nek az UMA-ban emulálni az EMS-t, illetve a HIGH MEMORY helyére rakni a page frame-et (a QEMM-et ebből a szempontból még nem néztem meg közelről, de az EMM386 TUD úgy EMS-t emulálni, hogy high memory is maradjon). A modplayereket azért nem lehet feltölteni, mert legjobb esetben is csak C800-tól F000-ig van high memory-ként használható hely, abba még beraktok egy 64k-s page rame-et, úgyhogy marad 96k, amiből még lejön a driverek mérete.
A HMA nem „64k hosszú lehet", hanem fix hosszúságú, 64k, az ember a feje tetejére is állhat, akkor sem lesz se rövidebb, se hosszabb. Az UMB és a HMA nem arra való, hogy bármely program igényelje, hanem arra, hogy a felhasználó a DOS-t, illetve rezidens programokat töltsön beléjük (nagyon kellemes tulajdonsága pl. az FDREAD-nek, hogy a HMA-ba is tud töltődni, nem foglalva ezáltal se high memory-t, se konvencionális memóriát).
Minek adtok meg a példákban annyi BUFFER-t? A cache mellett semmi jelentősége nincs (DADA nem olvassa a CHIP-et és nem kísérletezik). Ha nincs cache, tényleg kell a sok buffer, de ha van, és nem mondunk le a buffer-ekről, az olyan, mintha két független cache rendszert használnánk (és ugyanakkora memóriapazarlás). Cache mellett max. 10 buffert javaslok (felrakva jó messzire a QRAM-mal vagy Qemm-mel (buffers.com). Szerintem a „files" érték is túl magas, de ezen lehet vitatkozni. Tapasztalataim szerint a 30-ról 50-re való emelés gyakorlatilag semmilyen sebességnövekedéssel nem jár. Hiányzik a példából egy FCBS=1,0 a további memóriamegtakarítás végett, valamint nem jönne rosszul a STACKS=0,0 sem (bár ez extenzív WINDOWS használat mellett okozhat zűrőket).
A 286-os rész teljes egészében helytelen. 1 megás gépen is lehet XMS-t létrehozni, csak olyan setup kell hozzá, amelyik megengedi a nem használt shadow területek 1 mega fölé való eltolását („Relocate unused shadow ram above 1M", vagy ilyesmi). NEM csak NEAT AT-n lehet „feltölteni" rezidens programokat, illetve device drivereket, hanem gyakorlatilag bármilyen 286-oson (speciális tulajdonságúak a C&T NEAT, LEAPset, illetve (azt hiszem) SCRAT chipsetes gépek, ezeken tényleg könnyebb). Más kérdés, hogy mindig megéri-e. Ha az ember tud szerezni olyan EMS drivert, amelyik a gépén az UMA-ba tudja rakni a page frame-et és az extended memóriában emulálja az EMS-t, akkor gyakorlatilag nyert ügye van (én személy szerint a SEEMS-et használom, és HT12-es chipsetem van). Kell még egy QRAM vagy MOVE'EM (az utóbbit még nem láttam működni), és némi idő. Ki kell szedni a config-menüzőket, és minden GOTO-t az AUTOEXEX.BAT-ból, aztán OPTIMIZE, és kész.
A QRAM-nak van egy sajátos tulajdonsága: gőzöm sincs, miért, de kizárólag a page frame-be tud feltölteni akármit is, úgyhogy az EMS-re keresztet vethetünk (hacsak nincs olyan driver-ünk, ami tudja változtatni a page frame méretét, de én ilyet még nem láttam, csak a QRAM mondja, hogy van), és be kell rakni a QRAM-ot hívó sorba a FL=0 paramétert. A himem helyett a qext-et javaslom, mert kisebb (bár csak 2.0-ás XMS-t csinál.)
Hiányoltam még az egyes memóriatípusok leírását, úgyhogy ezt most legjobb tudomásom szerint megejtem:

Konvencionális memória: a 0-tól 640-ig terjedő rész, ez az, ami a DOS számára mindig elérhető, és aminek a méretét a lehető legnagyobbra kell nyújtani.

UMA: a 640-től 1 megáig terjedő rész. Elvileg a video-memória és a kártyák BIOS-kiegészítéseinek tárolására szolgál, azonban majdnem biztos, hogy marad benne szabad hely (lásd alább).

High ram: az UMA egyik felhasználási lehetősége. A QEMM, az EMM386 és a QRAM is ezt hozza létre, és ebben alakítja ki a teljes mértékben lényegtelen és felejthető UMB-ket, amik „csak" arra jók, hogy a driverek ne a konvencionális memóriát fogyasszák...

HMA: High Memory Area. Az extended memória első 64 kilobyte-ja, valamilyen okból különös jelentőséggel bír, de nem tudtam rájönni, hogy mi ez az ok. Tény, hogy a DOS csak ide hajlandó töltődni a DOS=HIGH hatására (a HIGH, UMB, ha a szakirodalom nem csal, arra jó, hogy a DOS hajlandó legyen tudomásul venni az UMB-k jelenlétét).

Extended memory: NEM AZONOS AZ XMS-sel! Nem, nem és nem. Az XMS az extended memória egy már „meghajtott" formája, és van olyan program, ami csak akkor használja az extended memóriát, ha nincs XMS driver (vagy pl. a ***DUNE***, amely így gyorsabb, mint himem-mel). Az extended memória fizikailag az 1 mega feletti terület (természetesen csak protected módban érhető el). Egy 386-os vagy 486-os 4 gigabyte extended memóriát képes megcímezni (32 bit-es címbusz).

XMS: az extended memória „meghajtva" valamivel (pl. qext, himem). Nem tudom miért, csak kevés program támogatja. Egyben, folyamatosan címezhető 1 megától a csillagos égig.

EMS: ez tényleg azonos az expanded memóriával (ma már — régen más volt a helyzet). Egy régebbi szabvány, még az XT-k bővítésére találták ki, ugyanis úgy működik, hogy a driver a konvencionális memóriában (vagy mostanság már inkább az UMA-ban) kijelöl egy 64k-s területet (a page frame-et), majd ide lapozza be 16 kilobyte-onként az EMS-t. Logikus, hogy így egyszerre csak 64k címezhető belőle, ami lelassítja a használatát (az egész olyan, mint egy bővítőcartridge 64-en). Nem értem, miért, de rengeteg program támogatja, és ezek túlnyomórészt nem hajlandók az XMS-sel dolgozni, holott majdnem biztos, hogy az EMS nem fizikai EMS, hanem csak az extended memóriában emulálják (tehát végül is az EMS az extended memória másik meghajtási lehetősége).

Még pár szó a processzorok üzemmódjairól: Kezdetben volt a 8086, és a real mode. Ezzel 1 mega volt címezhető (20 bit címbuszszélesség), és eleinte nagyon megfelelt. Később jött a 286, de hogy kompatibilis legyen a 8086-tal, neki is volt real módja (mint minden későbbi 8x86-alapú Intel processzorak, még a Pentiumnak is, nem is szólva a klónokról), de megjelent a protected mód. Ebben, ha jól tévedek, 24 bit a buszszélesség, így 16 Mb memória címezhető. Aztán jött a 386, 32 bites címbusszal, 4 Gb címezhető memóriával (virtuálisan 64 Terabyte), és a Virtual móddal. Ez azt jelenti, hogy minden program úgy érzi, saját egymegás XT-je van, és a programok egyszerre futnak. Ezt a módot DOS alatt természetesen nem lehet kihasználni, Windows kell hozzá. A 386SX egy olyan 386-os, amely csak belül 32 bites, kívülről olyan, mint egy 286-os (ez a sebességén is látszik). A 486 itt nem sok újat hozott — az igazi újdonság az inegrált koprocesszor és memóriacache volt. A 486DX2-es, duplázott órajelű 486-osok természetesen nem számítanak új processzornak, úgyhogy jöhet a ***Pentium*** (az 586-os). Ez már kívül-belül 64 bites, mindenki számolja ki magának, hány billió terabyte címezhető vele, de új módja tudtommal nincs (mint ahogy szerintem jövője sem, mert mire sorozatgyártják, lesz ***Windows NT*** az ***Alpha AXP***-hez, úgyhogy hülye lesz, aki nem tesz a ***Pentium***ra).

• K. András, Budapest

Héééé emberek! Valaki elhagyta a 99,- Ft-ját! Hallom a hangosbemondót..., majd tapogatni kezdem a zsebeimet, miközben körülöttem embertömeg tartja a feje fele a CoV legfrissebb számát. Rám mosolyog, majd közli: a CoV előfizetés névre szól... hömpölygött előttem, és közben felébredtem. Micsoda szörnyű álom. Már megint 99,- Ft-tal szegényebb lettem. Hát igen kérem az infláció... Arra viszont álmomban sem gondoltam, hogy 1.75-ék ravasz mozdulattal kihúzzák a lábam alól a plusz oldalakat, miközben mintegy 2.000 levél ugrott be nyáron a dobozba, hogy megcélozza a CoVboy Postát. Erre csak annyi volt a magyarázat: „Talán máskor nem kéne megnyújtani a nyaralást 2 héttel...". Ebben 1.75-nek teljesen igaza van, de akkor is, ha egyszer megígérték. Ezért hát úgy gondoltam, ha plusz oldalt nem kaptam, tovább csökkentem a posta betűméretét. Igaz ezzel a betűmérettel a 3 oldalon így is csak másfélszer és nem kétszer több karakter fér el mint eddig, de legalább valami igaz lesz abból is, hogy most „dupla" a CoVboy Posta. Rajtam nem lehet kifogni! Újabb oldalcsökkentés a betűk arányos kisebbrevételét vonhatja maga után... „Hé emberek! Valaki elhagyta a nagyítóját... A szemüvegvényeк névreszólók!"

Egy fantomlevél története

Hi CoVboy And OTHERS!
Először is OTHERS!
Kösszépen megkaptam a megrendelt CoV-jaimat. Miután kihevertem a felbontás fáradalmait, betekintettem eme újságok postájába és rájöttem, hogy CoVboy bátyó azért nem válaszol leveleimre, mert nem akarjátok neki odaadni **(attól függ — pontosabban csúng — hogy mit? — 1.75)**!
Mivel ilyen megaélvezettől megfosztani valakit nagymértékű szadizmus, tehát megvan a véleményem a szerkesztőgárdáról. Kb. így mehet a dolog nálatok:

- Megérkezik a levelem, ugye erősen kidekorált borítékban.
- Valamelyik lamer behozza **(kikérem magamnak — nagyi)**, és a többivel együtt valamelyik asztalra vágja **(keresztbe vagy hosszába? — CoVboy)**.
- Mivel nincs más dolgotok, kibontjátok a levelemet **(álmodik a nyomor — CoVboy)**.
- A szerkesztőség tagjai a HQ rejtett sarkaiban halálra röhögik magukat a levelemen, míg CoVboy csak bámul, mint YOUNG COW TO THE NEW GATE! **(Ez valami új CURE szám, vagy mi a fene? — CoVboy)**
- Végre, nagysokára hozzá is eljut a levelem **(persze csak akkor, ha véletlenül pont egy csótány szorult be alá — CoVboy)**.
- CoVboy levelem olvasása után rájön, hogy csak ez a levél olyan COOL, csucsszuper, Mega, Giga, hogy beletegye a postába **(nem jön rá, csak ez volt a legfelső — CoVboy)**.
- A szerkesztőség alapvetően szadista tagjai közlik CoVboy-jal, hogy az új szám már nyomdában van, és ne erőltesse magát **(Tisztázzunk valamit, a HQ-n nincs közlik, ez nem vöröslámpás ház. Igaz a nyomda neve félreérthető, de azt magyarázd meg nekem, miért nem értesítettek a nyomdából minket, hogy ott van az új szád? Akkor lehet, hogy szóban elmondhattad volna amit akarsz és nem kellett volna hónapokat várni rá — CoVboy)**.
- CoVboy esküt tesz, hogy a következő CoV-ban 1. helyen lesz a levelem a postában **(esküszöm — CoVboy)**.
- Éjszaka „ismeretlen" tettesek „AI" kulccsal be„törnek" a szerkesztőségbe és megfújják a levelemet **(na ja, s én még azt hittem azért meleg, mert most hozta a postás — CoVboy)**
- Másnap reggel CoVboy felfedezi a levelem eltűnését, és kóma10 állapotba kerül **(még 100 levél eltűnését sem fedezném fel, nemhogy egyét — CoVboy)**.
- A Crew rájön, hogy nagy baklövés volt eltüntetni a levelemet, de nem tudnak mit tenni — CoVboy kómában **(Ebben neked teljesen igazad van, a crew CoVboy kómában mindig munkaképtelen volt — CoVboy)**.
- Már csak reménykedni lehet, hogy megszánlak benneteket, és küldök 1 életmentő levelet **(minek az életét menti meg, csak nem annak a késnek, amivel a leveleket bontogatom? — CoVboy)**.
- És im. Itt az életmentő levél **(hát tenyleg nem csorbult ki csak a pohár — CoVboy)**.

De aztán odaadni ám CoVboy-nak!!!!! Meg fogom kérdezni, hogy időben kapta-e meg!!! Na Cső!
Hi CoVboy!
(Hi, ha nem vetted volna észre már rég itt vagyok — CoVboy)
Ha előző levelem abban a nagy dobozban leledzik, akkor meglelheted, ha 1 Milka-tehenes borítékot keresel **(van vagy 100, melyik a tied? — CoVboy)**.

Mint már 1,75-éknek említettem a régebbi CoV-okban izgalmas infókat találtam. Pl. Hancu Murphy törvényeit. Én ezt saját tapasztalatom alapján kiegészítem, avagy
MURPHY - TÖRVÉNYEK COV-OLVASÓKNAK
TAPASZTALATI TÖRVÉNYEK:

- Soha ne vedd komolyan CoVboyt **(nem vagyok eladó — CoVboy)**!
- Azt a mondatot, hogy: A következő CoV az XY hó Z-én kezdődő héten jelenik meg — bővítsd ki!: a CoV az XY hó Z-én kezdődő hét szombatján jelenik meg, vagy a másik héten. Vagy a harmadikon. **(vagy összevont szám lesz, esetleg összevont szemöldököm — CoVboy)**
- Kb. 5 elképzelt címlapfotó-terved van. A CoV megjelenésekor rájössz, hogy hoppá, pont erre nem gondoltam **(melyik borítón volt eddig hoppá, és melyiken pont? — CoVboy)**.
- Természetesen ne várd, hogy a neved ott szerepeljen:
  1.) Az 1 doboz lemezt nyert előfizetők között.
  2.) Az 1 doboz lemezt nyert rejtvénymegfejtők között.
  3.) Az 1 doboz lemezt nyert leírás-beküldők között.
  4.) Valamelyik általad beküldött leírás végén. (Ha ott van, akkor az nem a te neved, ha a te neved, akkor pedig hibásan.)
  5.) Valamelyik levél végén a postában. ()-et lásd a 4. pont.

(de csak azért, mert türelem rózsát terem, téged meg nem rózsának hívnak — CoVboy)

LEVELEZŐK TÖRVÉNYEI
Ha levelet küldesz, a következő eshetőségek vannak:

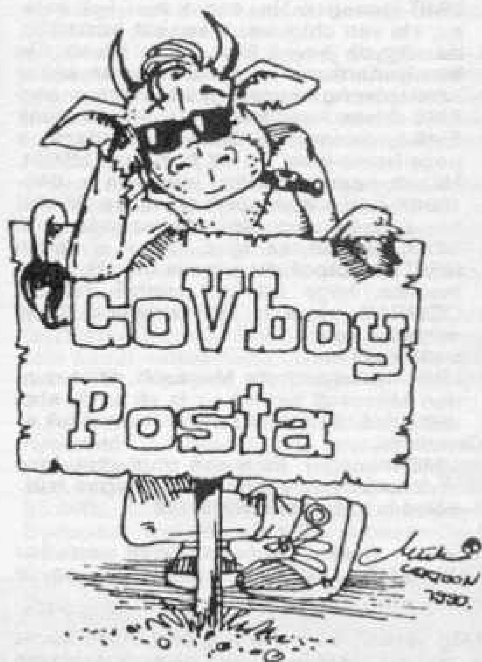
- Nem zárod le a borítékot, és leveled kicsúszik. (A posta örömmel elviszi az üres borítékot!) **(Pontosabban a postás örömmel elteszi a megcímzett válaszborítékról a bélyeget — CoVboy)**
- Nem gondolsz a postai-díjszabás megváltozására, és 1-2 Ft-tal kevesebb bélyeget ragasztasz. **(Ez általában nagy portót ver fel a HQ-n — CoVboy)**
- Kivételesen elég a bélyeg, de annyi papírt zsúfoltál a borítékba, hogy a levél már a csomag díjszabás alá kerül, a la portó! **(A csomagdíjszabás a postán van kifüggesztve ergo a leveled nem jut el hozzám — CoVboy)**
- Szimplán elveszik a leveled valahol útközben **(mivel én a HQ-n csak duplát szoktam inni, ennek kicsi a valószínűsége — CoVboy)**.
- Rossz postafiókba teszik be a leveled **(Ez sem valószínű, mert a rossz postafiók ajtaja nem nyitható — CoVboy)**.
- A Jenő megeszi, WC-papírnak használja, elveszti, nem találja meg **(mit? CoVboy)**.

Ha egészen véletlenül megérkezik a leveled a szerkesztőségbe (0,001%)

- A huzat kiviszi a nyitott ablakon. **(Ez csak akkor fordulhat elő, ha a huzatban ágynemű, abban pedig egy CoVboy tartózkodik — CoVboy)**
- A nagy doboz legaljára kerül. **(Az tényleg nagy baj, mert a dobozt ritkán szoktam emelgetni — CoVboy)**

Ha a nagy láda tetejére kerül (0,000001%).

- Onnan viszi le a huzat abba a bizonyos vödörbe **(Nemcsak huzat, van amikor harmincat is — CoVboy)**.
- 1.75 sürgős felirnivalója miatt a te borítékodat veszi el - teszi el - veszti el **(nem szoktunk a HQ-n kockázni — rexezni — és kártyázni sem — CoVboy)**



Leveled csak és kizárólag akkor kerül be a postába, ha:

- Egyáltalán nem akarod, hogy beletegyék a postába **(Hi-hi — CoVboy)**
- Egy darab kérdés sincs benne, amire válaszolni lehet **(Attól függ, hogy melyik darabról van szó — CoVboy)**.
- Hancunak hívnak **(engem aztán nem — CoVboy)**
- Előfizettél a CoV 91', 92' évkönyvre **(nagyon helyes — CoVboy)**.

Ezek után a következtetés:
Leveledet legközelebb a TuV szerkesztőségben láthatod viszont!
Úgy látom CoVboy, hogy nem óhajtod a finom sörcsikét — ami ugyebár levelem postában leledzése esetén fordulhat elő **(akkor mostmár tudod, hogy miért került be a leveled a postába — CoVboy)**. Ha mégis beleteszed, akkor senkinek szava se legyen, mert következik 1 játékleírás!!!
A mostani idők legjobb, legszebb, leg+abb, leggigább proggyja a:
CoVboy The Unready!

- Kezdetben vala ősCoVboy and ősCoVboyné. Sokadági leszármazottjuk lett sir CoVboy the unready. Már születése pillanatában égi jelek mutattak. A fényes karrier felé, amikor először felsírt a picike, a rokonság egyik tagja a szekrény alól felnyögött:
- Ebből a gyerekből vagy alkoholista lesz, vagy 1 számítástechnikai magazin felelőtlen szerkesztője.

S úgy lett, ugyanis mindkettő beteljesedett...
Az intro után egy pár jótanács a program részéről:

- Csak mazochista egyedek részére ajánlott.
- Fontos legalább 20 CoVboy posta ismerete.
- A program egészségre káros részeket tartalmaz, tehát 18 év alatt nem ajánlott.

Itt lépünk be a játékba.
Kezdőszint: CoV HQ
Először nézzünk körbe, majd induljunk el a PC-k felé. > Go To Pc
Itt most egy bonyolult rész következik:
> FORMAT C:\, > GO TO ANOTHER PC, > FORMAT C:\, >...
Ha végeztünk, akár ki is mehetünk.
> OPEN DOOR; > LOOK
Nahát itt a Jenő - ACTION!!!
> GO TO JENŐ; >TALK WITH JENŐ; >TAKE AWAY THE LETTERS FROM JENŐ; >HIT JENŐ, KICK JENŐ
HA MOZOG > AGAIN. MENJÜNK VISSZA; >GO BACK TO HQ, >PUT THE LETTERS ON THE GROUND; >SPIT LETTERS, >LIGHT FIRE; >BURN LETTERS
HA ELÉGTEK A LEVELEK >OUT; >OUT; >GO TO LADA; >DRINK BEAR; >DRINK VODKA; >GO OUT THE TOWN (N, N, NE, E, N)
HA KIÉRTÜNK A MEZŐRE >LOOK
LÁTUNK 1 TEHÉNCSORDÁT COOL!!! FEJJÜNK 1-

ET! >MILK COWS; >AGAIN; >TAKE MILK
IGYUNK TEJET, MAJD VISELJÜK A KÖVETKEZ-MÉNYÉT! >DRINK MILK; >VONYIT; >AGAIN
MIUTÁN MINDENT KIHÁNYTUNK
>GO BACK THE TOWN; >GO HOME; >LOOK
ÓÓH...! HERE IS COVBOYNÉ!
>KISS COVBOYNÉ; >F.K. COVBOYNE (BOCS); >AGAIN; >AGAIN!; >AGAIN!!; >AGAIN!!!; >AGAIN?!; >SLEEP ON THE BED
FELKELÉS UTÁN; >GO TO HQ
A HQ-N MINDENKI AZ ÜRES WINCHYKET VIZSGÁLJA. MARADJON CSÖNDBEN... UTÁNA
>EDIT COVBOY'S POST; >AGAIN
IM KÉSZ A NAGY MŰŰ! THE END?
Másnap megjelenik a CoVboy posta!! Különszáma. (Mivel a többi anyag a PC-ken volt.) CONGRATULATIONS!
A CoV-olvasók királlyá koronázzák CoVboyt.
THE END
(Ezer szerencséd, hogy betetted az utolsó mondatot, mert kiCuT-oltam volna a fájlt az elejéig! — CoVboy)
Na, mi van? Most meglepődtél, mi? Hidd el, nem csak én igénylem a CoVboy postát ilyen nagy mennyiségben **(persze, hogy nem csak te, legelőször mindig a postai igénylést kapjuk meg — CoVboy)**! Apropó, a Logo-val elégedett vagyok **(én is az enyémmel. meg CoVboyné is — CoVboy)**, mindennel elégedett vagyok, kivétel a CoVboy-posta összetételével, és terjedelmével.

Tudod mit? Nem írok többet. Mindenképpen közöld velem, hogy megkaptad-e a levelem **(nem, nem kaptam meg — CoVboy)**. Tegyél be a postába!!! **(Már megbocsáss, eddig nem mondtad, hogy állást keresel, akkor a hirdetők közé raktalak volna, esetleg tudok segíteni, ha rajtam múlik Jenő helye megüresedhet — CoVboy)**
Na Goodbye! It Was
DOMO ALIAS DOMONICS RÓBERT
FROM CEGLÉD
Pont!
CoVboy: Pont erre gondoltam én is, hogy végre lelőhetnéd magadat. Arra gondoltam, ha már annyi időd van, hogy ilyen Giga-letter féléket tudsz fabrikálni, küldenék neked úgy havi 400-500 levelet, legalább felbontogatni segíts, akkor a hozzád hasonlóknak is nagyobb esélyük lesz, hogy választ kapnak előbb-vagy utóbb. Ez mind számomra, mind a kis különbejáratú papírvagó-késem számára egy élet-mentő cselekedet lenne. Akkor meg is beszéltük, holnap megy a csomag...

Return to Nyina Vasziljevna

CoVboy: Azt már megszoktam, hogy havonta 10-20 levél jön a zalalövői Nyina Vasziljevna MgTSZ elnökétől, a bökkenő csak az, hogy szegény elnök elvtárs olyan sokat utazik, hogy hol Pécsett, hol Debrecenben, hol Győrben, hol Budapesten adja fel levelét. Az is érdekes, hogy elnök elvtárs nagy valószínűséggel italelvonó sokk-kúrán mehet át, talán ezért változik hónapról hónapra a keze írása. Ezért aztán nem különösen zavart az a tény, hogy egyes olvasók gúnyt űznek egy ártatlan falucska (nem)létező TSZ elnökéből. A fordulat akkor következett, amikor levél érkezett a hányatott sorsú faluból, s még jobban szemet szúrt, hogy a levelet érdekes módon ezúttal nem Pécsett, Debrecenben stb. adták postára, hanem Zalalövőn. Hát mondom magamban, itt két dolog lehet, vagy annyira nem normális valaki, hogy képes volt azért elmenni Zalalövőre, hogy feladja nekem ezt a levelet, vagy most az egyszer az igazi zalalövői hang szólal meg. Kapaszkodjatok meg, ez nem tréfadolog!
Hi Boy (Te kis kövér...)
Ez itteněk a Zalalövői CoV vásárlók (1 db) tudomásunk szerint ennyien vagyunk, de ketten olvassuk, én meg a Maris. Nem is Maris, hanem Gábor. A Maris, az a Zalalövői tehén. És ő nem olvas (asszisztem).
(Tisztázzuk, a kisokost fellapozva — gy.k. előfizetők listája — 2 db. zalalövői egyén nevét találtam — CoVboy)
Eddig hallgattunk.
(Én is, csak lejárt a kazetta, így meg kellett fordítanom — CoVboy)
A sötét homályból (Zala) tűrtük, hogy mindenféle sértések, rágalmak érjék szeretett községünket, a nagyszerű TSZ-t (ami nincs is) és csodalatos, jóhozamú tehenünket, Jenőt. (ja, ő nem is tehén, de jóhozamú...)
Szóval eddig hallgattunk, és tűrtük, hogy mindenféle ál-lövői a nevünkben irdogáljon.
(Te tudod, hogy milyen az az ál-lövő? Arra mondják, hogy alsó széle közepe. Szóval feltételezhető, hogy a nevetekben irdogálók már katonaviselt emberkék — CoVboy)
Te Kedves (Tetves) Pécsi fiatalember!
(Ajjá ma'meg no! Higgadj le, nem kell mingyá' nekirontani... — CoVboy)
(Remélem, te is olvasod, te galád!) (Lator!) CoVboy! Ha nem esik nehezedre, akkor valahogy értesítsd ezt a b...t, hogy legalább 3 ellensége akadt már.
Én
A Gábor
Meg a Maris. Ja, a Jenő is (Aki tehén)
Te törökivadék! (Ha netán egy Pécsen kiránduló Lövői fiatal adta fel a levelet, akkor jelentkezzen nálunk: „Nem bántunk senkit" — jeligével.
Tehát: Te törökivadék!
Ha abban éled ki torz hajlamaidat, hogy velünk, becsületes, CoV vásárló (rajongó)-val szórakozol, ráadásul még amatőr is vagy, akkor csak éld ki. Te élvezed, nem mi. Csak úgy tájékoztatásul:
Zalalövő fogalma:
Rendkívül magas szintű település. Ez onnét látszik, hogy 4000-es lakosságra 26 kocsma étterem, lebúj, 2 tejcsárda, 3 közismert tehén (A Maris, a Jenő és a Bornyú) (ő kopasz). (Mármint a Bornyú)! Van kompjúter is. (3 db). (Nekem.) (Egyszerre.) Mi csak olvasni szeressük a CoV-ot, mert a fejőgéphez nem értünk. (rá van kötve a kompjúterre.) (Jó erős drótkötéllel.) (Az orrába.) (Mútkor is ellopták.) (A Jenőt.) (Aztán viszahozták.)
Kutyukurty!
Ez itten tájszólásban jelenti azt, hogy mondjá' jó nagy hülyéket. Ez alatt gondolunk terád! (Meg a 4 tehenre.) Közülük is legfőképpen a Bornyúra. Aki naturális, született skinhead. (Skinder.) Elfutott a 4 tehén! Jött a medve! Szegény Kozma Jancsi bácsi (ő itten a polgármester. (AD & D-ül: HP: 225; AC: -10, mágia ellenállás 100%.
Különleges támadás: Különleges varázslat a Bűbáj kategóriából: „Igergetés".
Anyagi komponens: két üveg sör (Ászok) és fél méter drótkerítés. A varázslat hatása alatt az alanyok mindent elhisznek. Hatáskör: egy falu
Időtartam: Másnap
Különleges védekezés: „Nem én voltam!!!")

Ha tudna szegény (Jancsi) (A polgármester) hogy még Pécsett is közkézen forog grandiózus ábrázata!
Ezt itten még a falutévében is lehozzuk.
(Beleülünk, és leengedjük magunkat Pécsre.)
Visszajöttek a tehenek! Mind a 6-an!
Megfogta őket a Medve!
Azt mondta a Karcsi, ő az 5.-ik tehén.
Most már elmennek fürödni, belülről.
Most csak ketten maradtak.

Miért van itt ilyen meleg!? Visszajött a Jenő!!! Azt pécsi (sipszó) nyádat! Jobban tennéd, ha mondanál egy imát magadért a járműban. (Ecset megvan meg?) Erről ennyit. Teszünk a Pécsi Lamerre. (De azért szívesen találkoznák(nék) veled a Túlélők Földjén...) Te... Te......, Meg a Ja, nem falusiaknak.

A tehén:
Latin: (csócsusz huzusz Marhusz)
alfaj: (Csócsusz huzusz ökörusz/vagy Bikusz, de akkor nincs csócsusz huzusz, mert akkor rugdosás van.
Leírása: szőrös Négylábú Szarvas Marha. Gettó Maestro kedvenc állata.
Élettér: zalalövő és környéke, vagy akárhol Pesten csak hosszukás formában. (Ld. kolbász.) (Tehén-kolbász?!!)
Viselkedés: Büdösnagy agresszív állat, ha a csócsusz huzusz Marhuszt egy — Bikusszal tévesszük össze.
Mó. Ennyi.
Ja, és belőle jön a tej. (Csócsusz Huzusz.) Az a szép fehér, amit isztok. Mi nem, mi tudjuk, mi van benne, és hogy mik potyognak bele. Fejes közben, hiába szűrés, pasztőr.
A TEJ ÉLET, ERŐ, EGÉSZSÉG! **(Én ezt úgy tudom, hogy a tej élet erő, stb. — CoVboy)**
Igyatok sokat! Mi meg megyünk fejni. Szőlőshegyre. Főnek. Aztán lenek megyünk Triatlonozni:
Futás a hegyre: ...km.
Karemelgetés: 2 óra, megszakítás nélkül.
Laposkúszás hazáig: 8 km (közben úszás).
Megjöttek a tehenek! Mind a huszonöt!
Ja, Dudez: Ki mondta nektek azt a dolgot, hogy minél több „repaivfaci"-ot építetek, annál lassabban romlik az épületek állapota? Ez hülyeség.
És még: Azt írtátok, érdemes repülőt építeni, amelyik ló. Nem éri meg 600-ért! Gyenge, kicsit ló, kicsit nem.
Elég egy okosan vezetett launcher (tankokkal) vagy sonic tank osztag és: Kutyukurty!
Ordossal nem játszunk. Fajgyűlölők vagyunk.
Gettónak: Szuperállati, jólcsinálod!!! (de látnál minket...) (Amikor fejni megyünk...)

SERIOUS ZONE
Ezt a levelet azért írtuk így, hogy mindenki, aki azt hiszi, hogy a falusiak parasztok, nyugodt lélekkel fekhessenek le este. Ő igen. Mi tényleg azok vagyunk. De legalább nem adjuk ki Pestinek magunkat. (Pont mi, Pestinek???!!! Büdös Nagyváros.... Pfuj...) Különben: Clinton elnök is lövői.
Bizonyítékul, hogy mi mi vagyunk, nézd meg az előfizetők listáját. Keresd Szekeres Zsolt, Zalalövő.
Engem ne keress, én csak olvasok:
.... Gábor, Főtehénpásztor

Legközelebb én írom a levelet!
Nna, akkó megyünk fejnyi. De... a reklám után: visszajövünk????!!!!
CoVboy: Kedves Zsolt, Gábor, Maris, Jenő és a többi 3986-an! Örülök, hogy a kultúra már Zalalövőre is betört, és az egy főre eső számítógépek száma 3. Nagyon sajnálom, hogy féltve szeretett kis falucskátokban nincs MgTSZ, és ezúton kérek a HQ nevében bocsánatot, hogy gúnyt űztünk belőletek, nem volt szándékos. Nyina Vasziljevna legyen veletek, meg a 22 kocsma...

Miki(ng) egyveleg

Szia CoVboy!
(Ezt kikérem magamnak! Én adómentes vagyok — CoVboy)
Mekkaptam a legnewesebb CoV-ot, persze ez is késett. Hát mondhatom szép. Az én verzióma csak egy kapocs fogja (fogta) össze, mindjárt szétesik. (Legalább elmondбjátok, hogy laza az újság.)
Ha a kis képek olyan nagy sikert arattak, nem értem, how a News-ba mér' raktok olyan ba***** nagy (és sötét) képeket, amikor sok kicsi (és éles) többre megy. Ez a perforáció nagyon ravasz 5let és örülök, nem nem írtatok oda melyik kép melyik játékhoz tartozik, ezzel is növelve a „rejtvények" számát **(nem baj, legalább egy kicsit kreatívabbak lesztek — CoVboy)**. Amúgy én a Gettó GFX-eket is inkább akkoraban nézegetném, mint azok a kis szutykok ott a DUNE II-nél **(Hát, ha Te akkora lennél, azt hiszem akváriumban tengetnéd az életedet és nem CoV-ot olvasnál — CoVboy)**.

Hankkártyaparti: és a CoVox hány bites? Apropó CoVox... Mint már emlíTETTEm jó lenne egy hardware rovat a CoV-ba. Kezdhetnétek mondjuk egy CoVox (+erősítő) kapcsolásával, (százezermilliós, 88,2 GHz, kvadró) mert gondolom nem minden PC-snek van meg a kapcsolás. Bár (nekem) a C64-hez is jó lenne egy hangkártya, hogy a JUHOCTb-ból kijöjjön valami hang, ne csak a sistergés **(Elárulom neked, a CoVox 1.75 bites, ettől függetlenül minden PC-s számára elérhető a kapcsolás, ha egy nemzetközi mérkőzés előtt bekapcsolja a TV-t. Mi a francnak neked hangkártya a C64-hez? Szerinted a sistergés az nem hang? — CoVboy)**

A C64-emről jutott eszembe: Kéne vennem egy IBM-t vagy egy 2x2-es mountainbiket, vagy egy CD recordert vagy egy hordozó légkondicionálót. Az IBM ellen az szól, hogy még csak az ÁFÁ-ra valót gyűjtöttem össze hozzá, így... Nem tudod véletlenül hol lehet egy 2 WD-s „hegyibikát" kapni?? Állítólag Budapesten (és persze az USA-ban) már lehet valahol. Lécci add meg a címet!!! **(Én nem tudom, de az előbb Zalalövőről mintha épp azt írták volna, hogy magas szintű település, és van bikájuk is. Talán tudnak neked szerezni egy „hegyibikát", majd megírom nekik a címedet — CoVboy)**

Mindenesetre, ha egy IBM-t akarok, el kell adnom a C64-et. Ez az!

CoVboy: Figyelem! Itt egy hirdetés következik, avagy Miki(ng) a nagy marketi(ng) professzor megmutatja, hogy kell megfogalmazni egy hirdetést, ha el akarunk sózni valamit:

ITT VAN! MEGJELENT!!! AMERIKA UTÁN MOST MÁR NÁLUNK IS KAPHATÓ A C64PCVC1541-AC7+MPS801-es!!! EZ AZ EGYSZERŰ SZERKEZET AMERIKÁBAN HÓNAPOKIG VEZETTE A BESTSELLER LISTÁKAT ÉS MOST VÉGRE NÁLUNK IS KAPHATÓ A HIHETETLENÜL OLCSÓ 39.999 Ft-os ÁRON.

A C64PCVC1541AC7+MPS801-es KIKAPCSOLHATÓ, BEKAPCSOLHATÓ, PÖRÖG, ZÖRÖG, KÖCSÖG. ÉS PERSZE SZOBADÍSZNEK SEM UTOLSÓ. A C64PCVC1541AC7+MPS801-es BARÁTAI CSODÁLATÁT IS KIVÍVJA. DE NE DŐLJÖN BE AZOKNAK AZ OLCSÓ UTÁNZATOKNAK, AMELYEK CSAK BOSSZÚSÁGOT OKOZNÁNAK ÖNNEK!!! A C64PCVC1541AC7+MPS801-ES GARANTÁLT MINŐSÉG. SÁMLINAK IS KITŰNŐEN HASZNÁLHATÓ. A KIESŐ F3 BILLENTYŰ FIGYELMEZTETI ÖNT ARRA, HOGY VISSZA KÉNE AZT RAKNI. HA NEM RENDELI MEG A C64PCVC1541-AC7+MPS801-est EGÉSZ ÉLETÉBEN ÚGY FOGJA ÉREZNI, HOGY VALAMI NAGYOT HIBÁZOTT. DE HA MOST MEGRENDELI, AJÁNDÉKBA ADUNK ÖNNEK EGY MAGNÓT IS A HOZZÁ VALó KAZETTÁKKAL. SAJNOS CSAK KORLÁTOZOTT SZÁMÚ C64PCVC1541AC7+MPS801-ES ÁLL RENDELKEZÉSÜNKRE, ÍGY SIETNIE KELL RENDELJE MEG MOST A PÁSZTOR MIKLóS TAPOLCA, Simon I. u. 15. 8300 CÍMEN

Nos CoVboy? Nem akarod megvenni? Neked baráti áron adom, csak 39.998 Ft-ért, de azért még megpróbálhatsz alkudni... **(Kösz, rendes vagy, de már van sámlim és szobadíszem is, és mindegyikből elég 1 db., még akkor is, ha egész életemben nyomni fogja a lelkemet, hogy nagyot hibáztam — CoVboy)**

A hardware rovatról jut eszembe: kellene egy hónap vicce(i) rovat is, hogy egy kis vidámság is legyen az újságban a sok unalmas leírás után. Tök jókat hallottam:

a) Mi a különbség egy UFÓ és egy ÉRTELMES NŐ között?

... Hogy UFÓ-t már láttak...

b) Sugárzó arccal megy haza a srác:

— Apa! Már nem vagyok szűz.

— Ez remek! Gyere: üljünk le és igyunk egy pohár bort!

— Inni azt ihatunk, de leülni még nem tudok...

Mi van CoVboy, mér' nem ülsz le?

(Nem vetted észre, hogy fel sem álltam? — CoVboy)

(R)átok fér egy kis (inkább nagy) dorgálás. Pl.: az ELVIRA (2) (C64)-ban egy csomó tárgyat nem (ott) találtam, ahol írtátok. Meg aztán a BATTLE COMMAND sem úgy van ám, ahogy írtátok (+" mindig C64). Jöjjön tehát egy kis BATTLE COMMAND, a narrátor én vagyok:

A CoV 33-bani POKE-okkal már egész játszható a játék, ugyanis a SLAMLASER-t kapásból lehet használni (mint minden (C64-es) fegyvert). A gombok: R hátranézet (stint); N infralátás (stimt), B nagyítás (ki/be) (stint). DE! Az a kis szutyok ott a bal alsó sarokban nem csak „dísz", hanem azzal lehet állítani a nagyí(tás) mértékét. (2, 4, 8 x). Az e fölötti gomb pedig a heli hívására szolgál. Jobb ha egyből benyomjuk, mert ha elfelejtjük... A küldetések sem épp azok, mint amiket írtatok. Sőt! Egy „régi játék" betöltés sem „azzal" a kóddal történik. Ugyanis minden sikeres küldetés után a teljesített küldetésekből, és az elért pontszámból egy kódot képez a prg. & ezt kell beírni. Ez nekem pl. az első küldetés teljesítése után: 60G58I0820; 2.: 62008GHG00; 3.: 60008GLIM0; 4.: MAID9GHW50, 5.: 604DQKA00; 6.: IQ89CITQ10; 7.: 6Q86DGSJA0 volt. Ezután még lesz egy pótmérkőzés, amit ha megnyerünk, THANKS TO PLAY BATTLE command felirat a jutalmunk. Amúgy én azt „hallottam", hogy a CHROMANCE törésen (gyors(?)töltős) nem megy a 4-es, 5-ös és a +1-es küldetés és SCANNER sincs. A STELLA (lassú) féle változat az jó. És még sorolhatnám, de minek?...

(Hogyhogy minek, hogy a dudék okosabbak legyenek. Azért köszi! — CoVboy)

Nem írtad meg, hogy van ez a sorsolás a leírásokkal (meg mással), és hogy a TOP lista hogy jön ki, meg mást sem!!! Most is küldök válaszlev. lapot, de örülnék, ha betűket is raknál rá és betalálnál vele (meg a PUF kazetta) lemezemvel) a postára.

(A leírásokkal nagyon egyszerű a sorsolás. Van ugyebár egy halom levél — úgy havonta 100-150 — amiben használható stuff leledzik. Nos, ezeket bepasszoljuk egy szatyorab, jól összekeverjük, azután szépen kihúzzuk a 10 levelet. A TOP lista úgy jön ki, hogy géptípusonként úgy havonta 40-50-en tippeket küldözgettek be, s annak alapján rangsorolunk, egyszóval nem a hasunkra ütünk. A válaszlevlapod egyébként nem tudom hol akardt el már megint... — CoVboy)

Kár volt elárulni, hogy a HQ Greenwich-től keletre van. Így rövid idő alatt kinyomoztattam a pontos helyet és aláaknáztattam az épületet. Egyetlen rossz szó és... bye!

Miki (-ng)

Ui.: Ez a levél nem jött volna létre, ha nincsen kezem **(na látod, miért nem mész mondjuk hentesnek? — CoVboy)**.

A francnak a bankcímet szedítek vastag betűvel, majdnem Irinyi u. 30-at írtam a borítékra **(akkor is megkaptuk volna a többivel együtt — CoVboy)**.

CoVboy: A francba, most látom, hogy a végére nem maradt semmi, amire válaszolnom kellene.

Számmisztika felsőfokon

Egy big HELLó az egész stábnak!

Még semmi okkultizmussal foglalkozó cikk nem volt a CoVBoy-Postában. Itt az ideje, hogy legyen! Ezt a kis hiányt kötelességemnek éreztem pótolni. Szóval ez a bemutatásra kerülő kis dolog a számmisztikával van kapcsolatban (aki nem tudja mi az, annak úgy kell!) **(Először én isz számításztechnikát olvasztam — CoVboy)**. Na jó, nem is vagyok én olyan szigorú — szóval aki nem hallott még erről, az nézzen utána valamelyik szép kis könyvben!

Nos! Ezzel a módszerrel megkaphatjuk tulajdonképpeni önmagunk jellemzését, meg jövendölni is biztos lehet a segítségével, csak azt nem tudom hogyan **(na tessék, a kezébe adnak egy ásót, aztán csak nézegeti, hogy mit kezdjen vele — CoVboy)**.

Itt van ugyebár ez a táblázat, amely az oroszul leírt, 0-tól 9-ig terjedő számsorhoz rendel hozzá arabszámokat:

1 - ágyin	1
2 - dvá	2
3 - trí	3
4 - csitiri	4
5 - fifty	5
6 - szehsty	1
7 - szebgy	2
8 - gyevity	3
9 - gyetrigy	4
0 - nol	5

Ez így rendben is van. Most írjuk le születési dátumunkat! Számokkal mindent (év, hó, nap)! Nu most figyelj! (Szellemi fogyókúrások inkább ne bonyolódjanak bele az elkövetkezendő fél percbe!) Például ha a dátumod 1919.3.21. akkor minden egyes szám alá írd le az oroszul leírt számsor egyik tagját. Ez a példa esetében így fog kinézni:

ágyin/ gyetrigy/ ágyin/ gyetrigy/ trí/ dvá/ ágyin. Mint egy telephon szám, mi? Na igen ám, de ezekhez meg hozzá van rendelve a táblázatban 1-1 db arab szám, tehát akkor most mi is hozzárendeljük azokat a saját „telephonszámunkhoz" és így a példa szerint megkapjuk a következő „kódot": 1414321. Ezt most adjuk össze, mire 16-ot kapunk. Na ja, de nem lehet a végeredményünk két számjegyű, csak egy! Ezért most a 16 tagjait is összeadjuk: 1+6=7. Ez már a végeredmény, hét! Na és akkor most meg lehet nézni a kiértékelést, amit Kabdebo Huba, a nagy magyar turista (aki az XMDL-edik században hozta el ezt a kis misztikát Magyarországra, egyenest Zimbabweből) fordított le anyanyelvünkre, de még régen, ezért a nyelvezete meglehetősen nehezkes.

1 — Aké kehotta tenmagának az eincust (1-et), az nem egy semmi alak.

2 — Az embergyerkőc, aké ezen numerót kapá az egen szép + aranyos, de olan eszileg, mint a purcantott hintacsikasz. Feinőttként a négyzetesen acsóbb (ócskább).

3 — Nagyratörekvő ez a mene (ember), de hamarost lecsapák arról a toronymagas lóró'.

4 — Az ilen type-usú babe(nő) igencsak cukn, csak too nagy az orcája. Azér' suchéld csak (keresd), tán megéri. Fijúba ez őlég lanyhi.

5 — No, ez a göre. Mindenbe jó, positif tulajdonságokt egybesíti tenmagába. Suchéld, suchéld!

6 — Nem jó az ilen semmire. Hogyúgymondjam, ez einc grósz nimand.

7 — Mint a mesebeli csuda hetes! Tik nagy misztifikák vagytok, mer' az ilyen az az.

8 — Óha, ilyen vót asszem a Chekonich-báró isa. Pénce az vót, csak spirituálisan vót eszeveszejtett. (gyakorlatilag bolond)

9 — Suchen ezt ne! Ilenből lett a Lenyin isa! Nagy újító, + ilenek ám.

Gyorsan félre rakajták ezt a fajtát.

Ennyi. Remélem mindenki magára talált ezekben a kis jellemképekben. Érdekességként megemlítenem, hogy K. Hubának zéró jött ki. Ezt a 0-s jellemképet akkor vonták ki az eredménytáblázatból, mikor Dr. Akula (nagy misztifikus, 1848-0,65.10-3) is lazán kihozta magának 1847-ben. A nullás alternatúra valahogy így szólt: „...Stélusuk kissé csípűs, haddnemondjam fanyar..."

Tisztelettel + Puszi: Párkányi Gergő

CoVboy: Ejkhe nohla ilien művekhtő nogya benye vala. Ésh még aszt mondgyá' ho elebelebimbambusz. Skara Brae zegye bugya ejnye-bejnye kuskurumban meg kéjsőbb isa. Teszted nekem nesztek nektek esztelen vesztek, azn biza, meg a rizsa, tesze-tosza-kisze-kusza, skrcs... akjagydg6aw%#&*&... puff. CSAPÓ 7. Ennyi! Na kitalálja-e valaki, hogy mikor születtem?

FORGÓKÍNPAD

Má' megin' gáz van!

Hi TO BE K.O.WE CHU-CHU!

(gy.k.: tubi-CoVi-csucsu)

Mi má' megin' a pápai közgázosok imánk neked.

Mese a Matektól, avagy mai mese a pápai közgázosoknál...

— CENSORED — CoVboy

PRINTED ST Horváth Lajos alias NONAME Louis Let's go from Pápa City boyantyú, közgáz.

CoVboy: Kedves gyökjel, gammatyi és társai! A meséték valóban lenyűgözött, hármast adtam rá, és elküldtem a pápai Közgázba a matektanárnak, hátha segít az irományotok hiányos ismereteit pótolni. Így legalább az új tanévben inkább matekot fogtok tanulni, és nem engem zavargatni ilyen marhaságokkal...

CoV-os pólót akarunk!

Tisztelettel Szerkesztőség!

Van-e CoV-os póló? Ha van, hol? **(Még nincs — CoVboy)** Ha nincs miért? **(Azt én sem tudom — CoVboy)**

Nekünk CoV rajongóknak miért nincsen pólójuk. Az OK, hogy megismerhetők vagyunk az utcán, a téren, az úton, a buszon, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a vécében, az auswichi gázkamrában stb. arról, hogy CoV-ot tartunk a kezünkben és röhögünk, de könyörgöm!!! Mi van, ha atomtámadás éri hazánkat és az én CoV-omat találják el? Akkor honnan fogják tudni az emberek az utcán, a téren, az úton, a buszon, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a vécében, az auswichi gázkamrában stb., hogy én CoV rajongó vagyok? Tönkre akarjátok tenni az életemet? Szívtelenek vagytok, gonoszak és kegyetlenek! A témát kéretik az újságban közhírré tétetni!!!

CoVboy: Ezen ne muljon. Kíváncsian várjuk pólo ügyben a visszajelzéseket. Pozitív reagálás esetén lehet, hogy meg tudom fűzni a fiúkat, moccanjanak már meg ebben az ügyben.

Hi Boytár! Üdv for Everyone! Nem akarom nagyon reklámozni magamat, de tudatom veled, hogy PETERSOFT, the one & only és VIC egy crew-t alapítanak. Ja, lenyomathatnátok az INTERPAINT leírását is!

CoVboy: OK most már tudjuk! Az IP stuff meg megy a 93/94 Ek-be! A csekket feladtad már?

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 kép egy-egy játékprogramról készült. Mindkét játék nevének első része megegyezik. Könnyítésként még elmondjuk, hogy a baloldali játékot az US Gold, a jobboldalit a Grandslam adta ki. Mindkettő megjelent C64-re és Amigára is. Azok között, akik beküldik azt a szót, ami közös a két játékban, azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1993. október 18. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernétek...





CoV 37 ELŐZETES

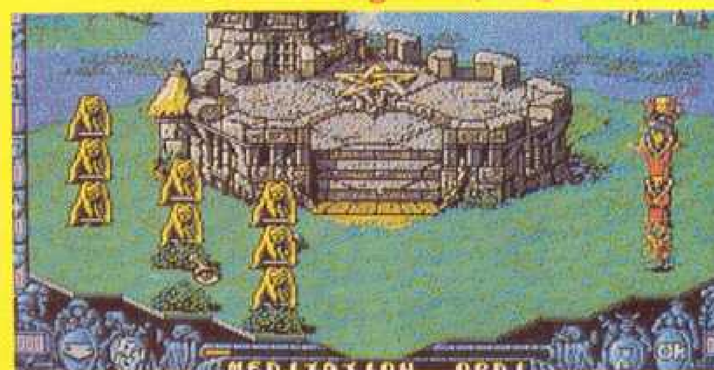
Galdregon's Domain *(64, Amiga)*



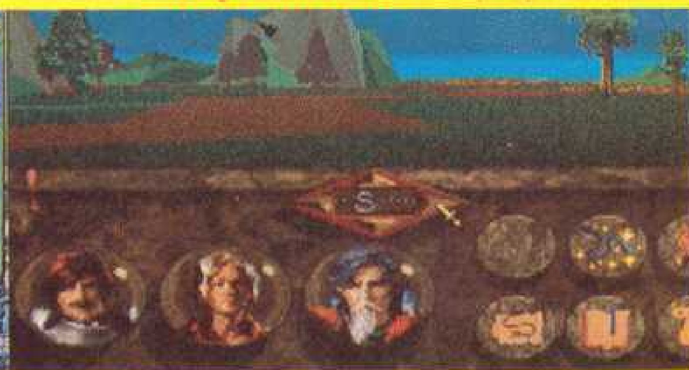
STRIKE FLEET *(64, Amiga)*



Celtic Legends *(Amiga, PC)*



Betrayal at Krondor *(PC)*



valamint **HANSE** *(64)*, **JULIUS CAESAR** *(64)*, **ULTIMA II.** *(64, Amiga, PC)*, **LEGACY** *(PC)* most már tényleg, **M&M IV**. még mindig, a szokásos állandó rovatok (**Prg.technika, Adventour, Tökös-Mákos, Plus/4 sarok, PC-Info**) és természetesen az elmaradhatatlan **CoVboy Posta**!

Keresd október 18. után a hírlapárusoknál és az ismert üzletekben!

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1135 Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9.
Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	21.990,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	21.990,- Ft
Commodore Amiga 600	21.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kabellel	21.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kabellel	28.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kabellel	36.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	269.000,- Ft
+4MB RAM modul	29.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.290,- Ft
Commodore C-64/II	????,- Ft
Commodore C-64 + joystick + jaték	????,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	5.490,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hez	24.990,- Ft
Commodore Datassette	????,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	18.990,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	25.990,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	25.990,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.990,- Ft
512 Kb órás memoriabövítő	3.200,- Ft
2.0 Mb órás memoriabövítő	9.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bövítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bövítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	445,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	680,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	179,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	345,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	645,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.195,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	645,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	350,- Ft
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	595,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	995,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft

4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozo)	1.890,- Ft
Képdigitalizalo + RGB Splitter	13.900,- Ft
Mouse-joystick automatikus kivalaszto	1.990,- Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kezikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	385,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztarto (100 db-os)	385,- Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Noris halos 14" monitorfilter	395,- Ft
Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkartya	17.490,- Ft
Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkartya	29.990,- Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
Roctec-382 3.5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-382 3.5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17.900,- Ft
+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
+ 1 MB Simm RAM	8.990,- Ft
Midi Amiga interface	3.490,- Ft
Handy-scanner + interface Amigahoz	14.900,- Ft
Boot Selector Amigahoz	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizalo Amigahoz	6.490,- Ft
Trackball Amigahoz	3.590,- Ft
Amiga Magazin (nemet) ujsag	450,- Ft
Power Play (nemet) ujsag	450,- Ft

JOYSTICK-ok:

Quickshot QS - 113 IBM	890,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	945,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.690,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.390,- Ft
Quickshot QS - 141 Quicktrac 100 IBM	2.690,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	395,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	535,- Ft
Quickshot QS - II.Plus mikrokapcs.	595,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	745,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.290,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	690,- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	795,- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	845,- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.790,- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2.590,- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	890,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!